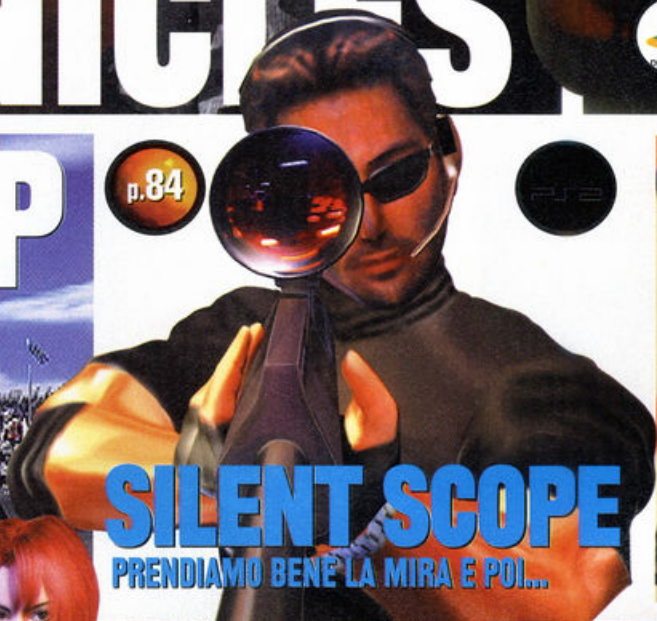
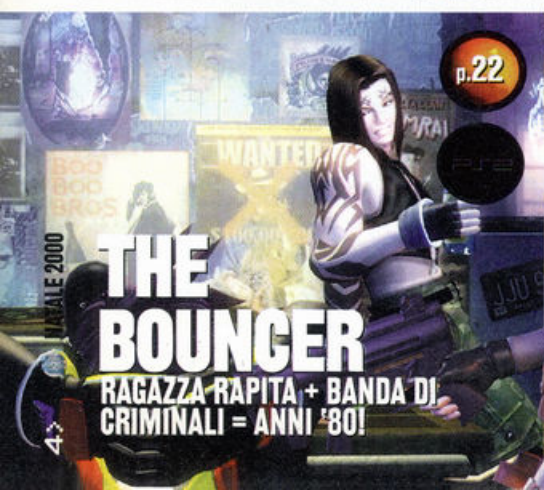
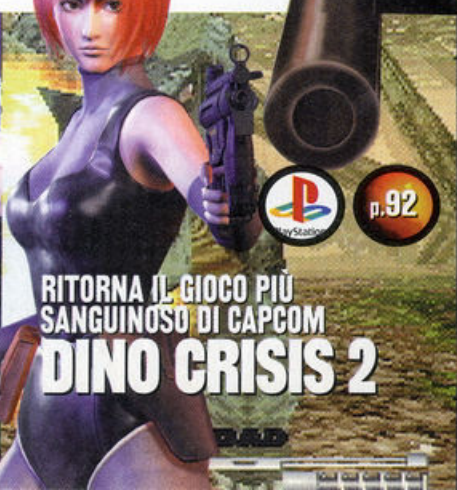
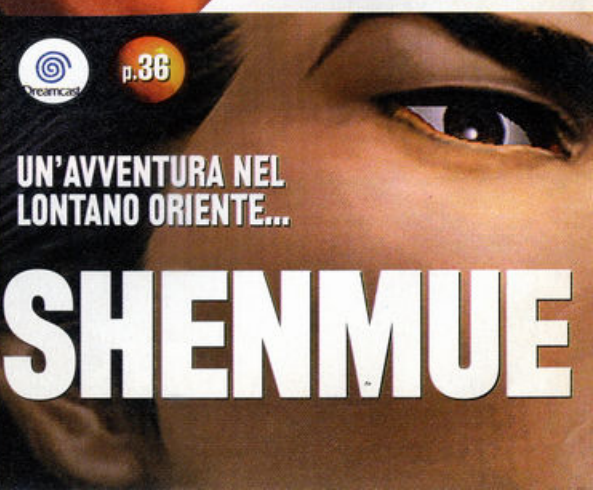
IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!
IN REGALO! IL POSTER DI XBOX!
www.dailyradar.it
GamesMaster
NINTENDO 64 DREAMCAST PC PSX2 ARCADE GAME BOY
N.13
NATALE 2000
L. 9.900
IN PIU'
Sacrifice
Spyro 3
Driver 2
Ultimate Fighting Championship
Silent Scope
Baldur's Gate 2
Smuggler's Run
Dino Crisis 2
Moto GP
Ready 2 Rumble Round 2
Chicken Run
WWF Smackdown 2
Shen-mue
X-Fire
Super Runabout
DOPPIO SPECIALE!
IL RITORNO DI TOMB RAIDER!
LA PROVA di Tomb Raider Chronicles
L'anteprima di Lara sulla PS2!
PROVATO!
DRIVER 2
Scopriamo il seguito del gioco
più criminale su quattro ruote!
SPECIALE!
ARRIVA
XBOX
Abbiamo visto il futuro!
Scopriamo i segreti dell'XBox!
PROVATO!
DINO
CRISIS 2
La prova completa
del nuovo gioco
dell'orrore per PSone!
Future MEDIA ITALY
Anno IV - Numero 13 - Natale 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS
PROVE TRUCCHI ANTEPRIME NOVITA' POSTER

TOMB RAIDER RITORNA!

Lara Croft è ancora con noi...
Lunga vita a Lara Croft!

GIRATE PAGINA E FATEVI CATTURARE DA QUESTO NUMERO

Games Master
SOMMARIO
LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... L
p.60
CARA AMICA LARA, ECCOCI NUOVAMENTE
INSIEME PER ENTUSIASMANTI AVVENTURE.
TOMB RAIDER
CHRONICLES
DRIV
p.80
LE INFRAZ
LEGGI SON
GIORNO.
MOTO GP
TUTTO PRONTO PER LA
GARA SU DUE RUOTE!
p.14
p.84
SILENT SCOPE
PRENDIAMO BENE LA MIRA E POI...
p.20
UN TIPO DI BOXE TUTTO P
READY 2
ROUND 2
p.22
THE
BOUNCER
RAGAZZA RAPITA + BANDA DI
CRIMINALI = ANNI '80!
p.92
RITORNA IL GIOCO PIÙ
SANGUINOSO DI CAPCOM
DINO CRISIS 2
p.36
UN'AVVENTURA NEL
LONTANO ORIENTE...
SHENMUE
NATALE 2000

SOMMARIO

A RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...

ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

Moto GP (PS2) 14
Ready 2 Rumble Round 2 (PS2) 20
The Bouncer (PS2) 22
Chicken Run (PS) 24
WWF Smackdown 2 (PS) 26
ISS (PS/PS2) 30
Aquaqua Wetrix 2 (PS2) 35
Shenmue (DC) 36
X-Fire (PS2) 40
Super Runabout (DC) 42

PROVE

Le nostre prove...

Tomb Raider Chronicles (PC) 60
Sacrifice (PC) 66
Spyro 3: Year Of The Dragon (PS) 71
ESPN International Track & Field (PS2) ..74
Driver 2 (PS) 80
Silent Scope (PS2) 84
Ultimate Fighting Championship (DC) 86
Nascar 2000 (GBC) 79
Baldur's Gate 2 (PC) 89
Smuggler's Run (PS2) 90
Dino Crisis 2 (PS) 92

...i migliori giochi...

TRUCCHI

I nostri trucchi...

RUBRICHE

Le nostre rubriche...

Le News 8
Tutte le news dal grande mondo dei videogiochi

Anteprime 14
I grandi titoli del futuro in anteprima sulle pagine di Games Master

Trucchi 44
Tutti i trucchi e le soluzioni per i giochi più tosti in circolazione

Prove 59
Games Master mette alla prova i nuovi giochi...

Prossimo mese 96
Uno sguardo ai contenuti del prossimo numero di GM

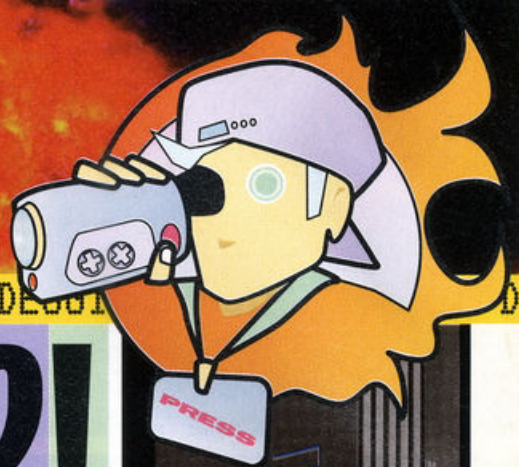
Estate 1927. La vita di William H. Stanton precipita nell'**angoscia più profonda**. Quale terribile segreto ossessiona il suo amico d'infanzia? Qual è il suo legame con le misteriose **esperienze occulte** dell'alchimista G. Herschel, scomparso nel 1771? Che cosa nasconde ancora oggi il suo **malefico laboratorio** sotterraneo?

Pietra angolare dell'immaginario di H. P. Lovecraft, il "Necronomicon", una raccolta dei più importanti segreti dell'occultismo, apre le porte del **mondo dei morti**. È una lotta contro **forze oscure** attraverso **luoghi maledetti**. Oserai varcare quella soglia? Oserai **sfidare il terrore**?

Esplorazione, riflessione, azione costituiscono la formula magica di "Necronomicon". La grafica non è da meno: realizzato in **3D pre-renderizzato**, con un inquietante senso dei particolari, più di **15 personaggi** con cui interagire in oltre **40 diverse location**, "Necronomicon" è il nuovo punto di riferimento nel mondo del gioco d'avventura.

NECRONOMICON

NEWS

LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI...

PLAYSTATION2!

Ed è arrivato il grande giorno!

Vogliamo una PlayStation2? Domanda inutile. Mentre scriviamo queste righe quelli di voi che hanno prenotato la loro PlayStation2 stanno probabilmente già giocando con la loro nuova console. E Sony ha avuto il suo bel da fare a fare fronte a una domanda senza precedenti.

Non si ricorda a memoria d'uomo una tale attesa per una sola console: le prenotazioni sono letteralmente fioccate, anche perché Sony ha inaugurato un meccanismo di vendita su prenotazione che ha letteralmente sbancato negozi specializzati e grandi centri commerciali.

Ecco l'oggetto al centro della magia natalizia... Cerchiamo di procurarci uno di questi gioiellini!

Potremo acquistare una copia di Tekken Tag... come faremo a giocarci?

È sicuramente stata una situazione elettrizzante.

Per fare il punto della situazione e capire come Sony ha pianificato quello che si può definire un vero e proprio sbarco in Europa di quella che si annuncia come la più grande console di sempre abbiamo parlato con David Wilson, responsabile Sony delle pubbliche relazioni per la Gran Bretagna. Vediamo quindi il dietro le quinte di questa ennesima ciclopica operazione di marketing di Sony: il lancio della PlayStation2.

Games Master: Chi ha ordinato la console con l'apposito modulo riuscirà a riceverla in tempo?

Wilson: Il nostro obiettivo è stato far arrivare quante più console possibile al massimo di persone. Abbiamo fatto tutto il possibile per fare in modo che i consumatori ricevessero le console tra il lancio e Natale, ma entro certi limiti... tutto dipende dal processo di produzione attualmente in atto. Rimane inoltre un margine di imprevedibilità rispetto al numero esatto di console prodotte e quelle che raggiungono di fatto i punti vendita. Per questo ci siamo impegnati a scrivere a una buona fetta dei clienti prenotati per tenerli informati sulla data in cui dovrebbero ricevere le loro console.

Games Master: Quante console arriveranno tra il lancio e Natale?

Wilson: Posso parlare della sola Gran Bretagna, che è il mio campo d'azione. Abbiamo puntato a far arrivare in Gran Bretagna circa 200.000 PlayStation2 entro Natale, ma siamo sicuri che nel periodo che seguirà, quindi il gennaio prossimo, ne venderemo una quantità ancora superiore.

Tekken e Ridge Racer 5

Verdetto in anteprima

In attesa dell'esplosivo speciale dedicato al lancio della PlayStation2 del prossimo numero, possiamo anticipare che Ridge Racer 5 ha effettivamente i "bordi"... ma è ancora più veloce!

Sebbene la visuale non sia compressa come nella versione originale PAL per PSone, quei 2 centimetri di margini in alto e in basso sono davvero fastidiosi. Quanto alla velocità, il gioco è stato adattato alle esigenze dei giocatori europei, così come nel caso della versione europea di Gran Turismo. Tekken Tag, invece, ha dei margini minimi ma gira alla velocità normale.

La buona notizia è che il maggiore numero di linee renderà meno irregolari i contorni delle immagini. Ottimo!

Le macchine fiammanti non rendono meno fastidiosi quei bordi neri.

TUTTI I TITOLI UFFICIALI PER IL LANCIO DELLA PLAYSTATION2

È ufficiale: questi sono i giochi entrati in circolazione fin dal 24 novembre, per la gioia di chi è già riuscito a procurarsi una console. Sul prossimo numero pubblicheremo le recensioni.

- Aquaqua – Wetrix 2, (Zed 2/SCI)
- Disney's Dinosaur (Ubisoft)
- Dynasty Warriors, (Koei/Midas)
- Eternal Ring (From Software/Crave)
- Evergrace (From Software/Crave)
- F1 World Grand Prix (Konami)
- F1 World Racing Championship (Ubisoft)
- Fantavision (SCEE)
- FIFA 2001 (Electronic Arts)
- Gradius 3 and 4 (Konami)
- ISS (Konami)
- Kessen (Koei/Electronic Arts)
- Madden NFL 2001 (Electronic Arts)
- Midnight Club (Angel Studios/Take 2)
- NHL 2001 (Electronic Arts)
- Pro RC Revenge (Acclaim)
- Rayman Revolution (Ubisoft)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)
- Ridge Racer V (NAMCO/SCEE)
- Silent Scope (Konami)
- SSX Snowboard Supercross (Electronic Arts)
- Super Bust A Move (Taito/Acclaim)
- Swing Away Golf (T&E Software/Electronic Arts)
- Smugglers Run (Angel Studios/Take 2)
- Summoner (Volition/THQ)
- Tekken Tag Tournament (Namco/SCEE)
- Timesplitters (Free Radical Design/Eidos)
- Type S (Electronic Arts)
- Theme Park World (Electronic Arts)
- Top Gear Daredevil (Kemco)
- ESPN Track & Field (Konami)
- Wild Wild Racing (Rage Games)
- X-Squad EA (Electronic Arts)

p.10 NAOMI 2
Sega svela al mondo il suo nuovo dispositivo per i videogiochi. Games Master l'ha esaminato nei dettagli!

p.11 LE IMMAGINI DI DOA2
Ecco una manciata di immagini strabilianti tratte dal capolavoro di Tecmo... lustriamoci gli occhi su queste letali delizie!

p.12 LARA & LA NUOVA GENERAZIONE
La signorina Croft dà addio al mondo dei 32 bit e si prepara a un lancio sulle nuove console. Scopriamo insieme di che si tratta!

L'XBOX SI CONCEDE

...ma poi si nasconde di nuovo...

Abbiamo visto l'Xbox, siamo rimasti decisamente colpiti ma non possiamo mostrare ciò che abbiamo visto... perché Microsoft non vuole.
All'avvicinarsi della conferenza stampa annunciata per mercoledì 20 settembre, l'entusiasmo saliva sempre più. Si era pensato alla presentazione di un semplice joypad, ma quando si è saputo che ci sarebbero stati collegamenti in diretta tra Londra, Tokyo e San Francisco, tutto è diventato più speciale. Finalmente... l'Xbox? La risposta è: sì... più o meno. Su questo stesso numero c'è il nostro resoconto completo. L'evento clou è stata la presentazione del primo demo dell'Xbox, costituita da un filmato da tre minuti con titoli per Xbox in azione. Purtroppo, il giorno dopo la stampa è stata informata di non poter pubblicare immagini tratte dal filmato per "questioni di copyright"... È un vero peccato, perché c'era una sequenza particolarmente interessante: alcuni frammenti di un gioco che somigliava stranamente a Sonic... Che sia questa la ragione del dietro-front? Sega svilupperà giochi per Xbox, abbandonando la produzione propria di console per concentrarsi su titoli destinati alla più potente console del mondo? Forse l'Xbox sarà... non osiamo dirlo... compatibile con i giochi per Dreamcast? Si dia inizio ai pettegolezzi!

SEGA PREPARA UNA SCHEDA DI ESPANSIONE 3D PER DREAMCAST?

BUON NATALE DREAMCAST

Lettore DVD per Dreamcast!

Fra le case che si preparano a proporre valide alternative alla nuova console Sony c'è Sega. Il suo sistema on-line dovrebbe decollare dopo il lancio di Quake 3 e Sega, che non ha le difficoltà di distribuzione legate all'imponente lancio di una nuova console, sarebbe ben lieta che a Natale scegliessimo un Dreamcast invece di una PlayStation2. Bisogna dire che sono in arrivo alcuni titoli spettacolari, come Jet Set, Quake 3, Half-Life, MSR e Shenmue; inoltre, alcuni grandi rivenditori lanceranno un'offerta speciale che ci permetterà di acquistare un Dreamcast e un lettore DVD universale Encore a meno di un milione di lire. Il lettore è universale nel senso che è in grado di leggere DVD di tutto il mondo. Possiamo anche acquistarlo via Internet su Amazon (www.amazon.co.uk). L'unico passo falso di Sega è l'annuncio che in Australia e Nuova Zelanda il suo servizio on-line è stato ritirato. Niente accesso a Internet ma un gioco gratis.

Il Dreamcast non ha il lettore DVD? Niente paura! Ecco una favolosa offerta speciale!

Jet Set Radio e Quake 3: ecco due giochi che NON potremo gustarci sulla PlayStation2 per Natale.

NOTIZIE BOLLENTI

ARRIVA BUFFY

Buffy farà presto la sua comparsa su PlayStation, Dreamcast e PC: e sembra decisamente in forma. C'era qualche dubbio a proposito della riuscita di un videogioco ispirato a questo personaggio, ma gli sviluppatori di The Collective hanno lavorato sotto la supervisione degli autori del programma originale. Il gioco si dividerà tra kung-fu ed esplorazione e ospiterà tutti i personaggi della serie.

Mano ai paletti: ci sono i vampiri lassù!

CALCIO ON-LINE

Sega si prepara a mettere in rete una chicca calcistica. Forse non ci sembrerà una notizia troppo esaltante, visto che finora gli unici titoli calcistici prodotti da Sega sono stati Worldwide Soccer e Virtua Striker, entrambi così-così. Sega, però, ha assoldato alcuni degli sviluppatori della splendida serie ISS. Allora... è un'altra cosa!

X-BOX VIETATO AI MINORI

Microsoft ha annunciato che la sua prima console, l'X-Box, conterrà un dispositivo di blocco destinato ai genitori. Mamma e papà potranno cioè impedire ai pargoli di essere corrotti da malvagi DVD e videogiochi violenti. Significa che gli sviluppatori potranno creare giochi decisamente tosti senza il timore di spaventare i più piccini.

LA SQUADRA DEL GAMECUBE

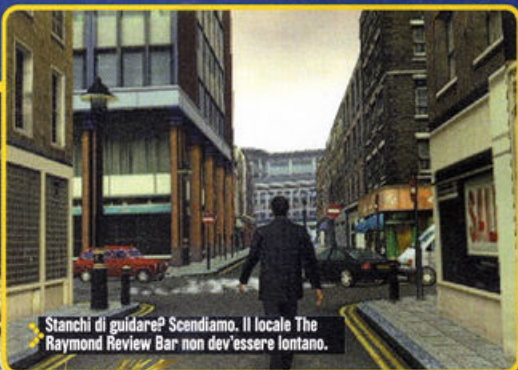
Cresce lentamente il numero di sviluppatori esterni che stanno avviando progetti per il Gamecube di Nintendo. Ecco l'elenco aggiornato: Konami, Kemco, Koei, Epoch, Atlus, Namco, Media Factory e Hudson Soft. La notizia promettente è ovviamente il fatto che si siano fatti avanti anche i giganti giapponesi Konami e Namco.

THE GETAWAY

>> Le primi immagini del gioco di Team Soho!

Diavolo! Diamo un'occhiata a queste prime immagini del titolo The Getaway di Team Soho di Sony sulla PlayStation2.
Magari non ci lasciano a bocca aperta come le prime di questo titolo per PlayStation2 in stile East End londinese, apparse qualche mese fa. Ma sappiamo tutti che le prime immagini fanno storia a parte.
Se il titolo finale, che troveremo il prossimo anno, sarà valido quanto le prime immagini ci facevano sperare, saremo pronti a ricrederci. In questo The Getaway, ambientato nella Londra moderna, vestiamo i panni di un criminale assoldato dai boss della mala della città. Dovremo uscire dalla nostra macchina e vagare per un centinaio di chilometri quadrati in una Londra ricostruita alla perfezione, dalle cabine telefoniche, ai ristoranti indiani, ai parchimetri. Assolutamente imperdibile.

Sembra che dovremo guidare il vecchio taxi londinese nero. Dove ci porterà?

Libertys, ENO, Buckingham Palace... un vero percorso turistico.

Stanchi di guidare? Scendiamo. Il locale The Raymond Review Bar non dev'essere lontano.

VENDITE DI DC SALITE DEL 156% NEGLI USA

METAL GEAR SOLID E SILENT HILL 2 SULL' XBOX

>> Mircrosoft si assicura i titoli più grandi!

Microsoft ci aveva annunciato che Metal Gear e Silent Hill sarebbero usciti sulla Xbox. Konami ha poi precisato che si trattava solo di versioni aggiornate graficamente dei titoli esistenti (delle PlayStation di anni fa), anziché versioni come Silent Hill 2.
Ora ci confermano che la Xbox AVRÀ dei titoli nuovi, una versione in stile PlayStation 2 di Silent Hill 2 e una versione NUOVA ma stranamente ancora di basso impatto di Metal Gear (meglio che prendiamo una PlayStation2 E l'Xbox). In un'intervista concessa in Giappone, Hideo Kojima si è lasciato scappare che Metal Gear X sarà un gioco nuovo che porterà a termine solo dopo Metal Gear Solid 2 su PlayStation2. Ma non sarà interamente nuovo. Detto questo, forse il titolo che finirà sotto i ferri dell'Xbox sarà un mix intelligente di entrambi i giochi con alcune nuove sequenze e alcuni passi tradizionali tra quelli che più amiamo. Ne sapremo di più tra breve.

VIRTUA FIGHTER 4

>> La nuova piattaforma per sala giochi!

Dopo che abbiamo sentito fino alla noia che le sale giochi ormai non riscuotono più il nostro interesse, Sega ha svelato i segreti di Naomi2, la nuova generazione della loro piattaforma per sale giochi di produzione standard, che ha regalato a dei maghi dei joystick come noi delizie come Crazy Taxi e Virtua Striker 2000.
Ci hanno detto tante cose tecniche sulla nuova piattaforma, ma a noi basti sapere che si tratta del più potente motore per sala giochi mai apparso sulla terra. Il nuovo gioiello di Sega è stato provato di recente con Wild Riders e Virtua Striker 3!

Dobbiamo solo aggiungerci le ruote e saremo pronti a correre anche in strada!

DOA2
DEAD OR ALIVE 2

La conversione PAL!

Lanciato in origine contemporaneamente con la versione per Dreamcast in Giappone, il titolo Dead or Alive 2 su PlayStation2 è uscito chiaramente con troppa fretta e ci ha lasciato un po' delusi. Per quanto delusi possiamo trovarci davanti a un sontuoso picchiaduro con un'infinità di amabili signorine e con uno scenario interattivo fantastico.

La buona notizia è che Tecmo si è impegnata al massimo per assicurare che la versione PAL (ora chiamata nel vecchio modo DOA2 per evitare fraintendimenti) dia a Tekken Tag del filo da torcere. Ora ci sono 10 modalità, tra cui Story, Tag-battle e Time Attack più delle opzioni misteriose UPS e Battlerec. Inoltre, anche se vedremo difficilmente l'infame ambientazione 'bounce', la nuova creazione ci sembra molto più completa con un sistema di conteggio migliore. Il giudizio completo sul prossimo numero.

"... Sarà forse un'impiegata, o una cantante, ancora non lo sappiamo, ma certo sarà molto diversa..."

Le nuove immagini di Lara!

Fantastico, eccola. È così che apparirà Lara quando la vedremo finalmente nel nuovo titolo per PlayStation2.
Visto il costante lavoro cui è sottoposto il titolo del futuro Tomb Raider: Next Generation, il gioco che ci presenteranno sarà certamente molto diverso da quello della cara dolce atmosfera lugubre cui tutti siamo affezionati... Questo modello dimostrativo del gioco ci mostra il lavoro compiuto fino a oggi per plasmare la nuova Lara e anche i minuscoli dettagli che grazie alle potenzialità della PlayStation2 ora Core ha potuto inserire: la Lara Croft della prossima generazione potrà vantare quasi sicuramente una qualità migliorata! Stiamo certi che non dovremo attendere molto per vedere altre immagini di Lara.

Rossetto, un piccolo strappo nell'abito... Non l'abbiamo mai vista così da vicino.

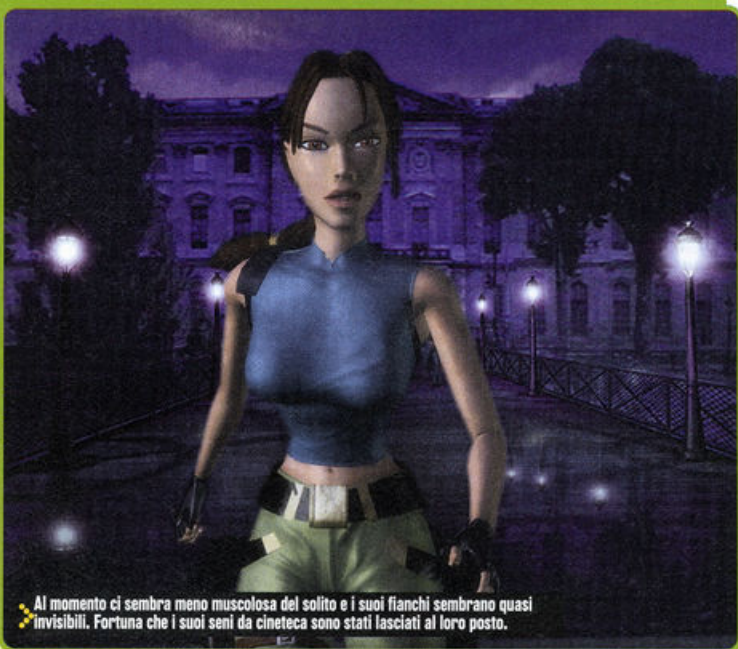
LARA CROFT: NEXT GENERATION

Lara è tornata... Beh, si presenta bene!

RESIDENT EVIL 2, 3 E DINO CRISIS VERSO IL DREAMCAST!

NUOVA PS, NUOVA LARA

Le prime immagini del nuovo titolo di Tomb Raider

Lo scorso mese avevamo visto un breve filmato dimostrativo dell'azione che si sviluppa in Next Generation. Ecco ora le prime immagini tratte dal filmato. Non male, eh?
Adrian Smith, a capo di Core Design, ci ha confidato che il gioco si baserà principalmente su un singolo personaggio con elementi nuovi ispirati ai personaggi dei giochi di ruolo. Resta ancora da decidere chi sarà il 'personaggio' principale; "forse sarà un'impiegata, o una cantante, ancora non lo sappiamo, ma certo sarà molto diversa". Diamo un'occhiata in questo spazio...

Al momento ci sembra meno muscolosa del solito e i suoi fianchi sembrano quasi invisibili. Fortuna che i suoi seni da cineteca sono stati lasciati al loro posto.

Una passeggiata davanti al mare. Lara fa quattro passi lungo un molo. Mmm... interessante.

ANCORA IN RITARDO BLACK & WHITE. PETER, PENSACI TU!

CI SIAMO

I nuovi dispositivi online di Codemasters.

I mezzi per il fuori strada ci fanno semplicemente impazzire.

"Sei pazzo a passare di là!". Esatto, hai indovinato.

Non contenti di averci fatto amare il nome Colin, quelli di Codemasters stanno già mettendo a punto la nuova tecnologia sulla rete per i loro titoli futuri.

Il Codemasters Multiplayer Network, lanciato il 24 di novembre con Insane, il titolo di fuoristrada per PC, è uno dei primi server a consentirci di giocare in multiformato e la cosa è incredibilmente interessante. Sia che siamo possessori di una PlayStation2, sia di un Xbox, sia di un PC, potremo sfidarci a vicenda su un campo di gioco di energia cibernetica pura, se così possiamo definirla. Non saremo più costretti avendo un PC a batterci solo contro altri amici possessori di un PC! Ma dovremo aspettare il 2002, quando i piani a banda larga di Microsoft e Sony diverranno realtà. Secondo Codemasters inoltre in questo progetto rientrano anche i cellulari WAP. Mmm, fantastico, se amiamo Snake siamo a posto.

GT3

Cambio di nome in vista.

Hanno cambiato il nome al titolo di corse in macchina più atteso. Da oggi Gran Turismo 2000 si chiamerà Gran Turismo 3. Perché tutto questo?
Sembra che la decisione sia stata presa da Sony negli USA, che ha voluto riconoscere in un modo speciale la grandezza del lavoro fatto dal creatore geniale di Gran Turismo, Kazanori Yamauchi, con il suo incredibile debutto a 128 bit. Non vediamo l'ora di giocarci, soprattutto dopo l'annuncio che nel titolo avremo una modalità di collegamento per due giocatori, che utilizzerà la porta iLink. Potremo collegare insieme due televisioni e due console e gareggiare con il nostro schermo personale proprio come con Wipeout sulla PSone!

La Porsche è pronta per farci vivere nuove emozioni.

NOTIZIE BOLLENTI

Purtroppo abbiamo notizie un po' tristi nel campo del Dreamcast questo mese, visto che i lanci attesi slitteranno di qualche tempo. Tre dei più fantastici titoli per Dreamcast, Metropolis Street Racer, Quake 3 Arena e Half-Life stanno imboccando lentamente una via che tutti conosciamo, quella che li farà uscire solo in tempo per Natale. L'uscita di Metropolis Street Racer era prevista per il 20 di ottobre, ma ora avverrà appena prima di Natale e anche due potenti sparatutto in prima persona come Half-Life e Quake 3 Arena, slittati di un mese, saranno lanciati in questi giorni, insieme alle palle di neve!

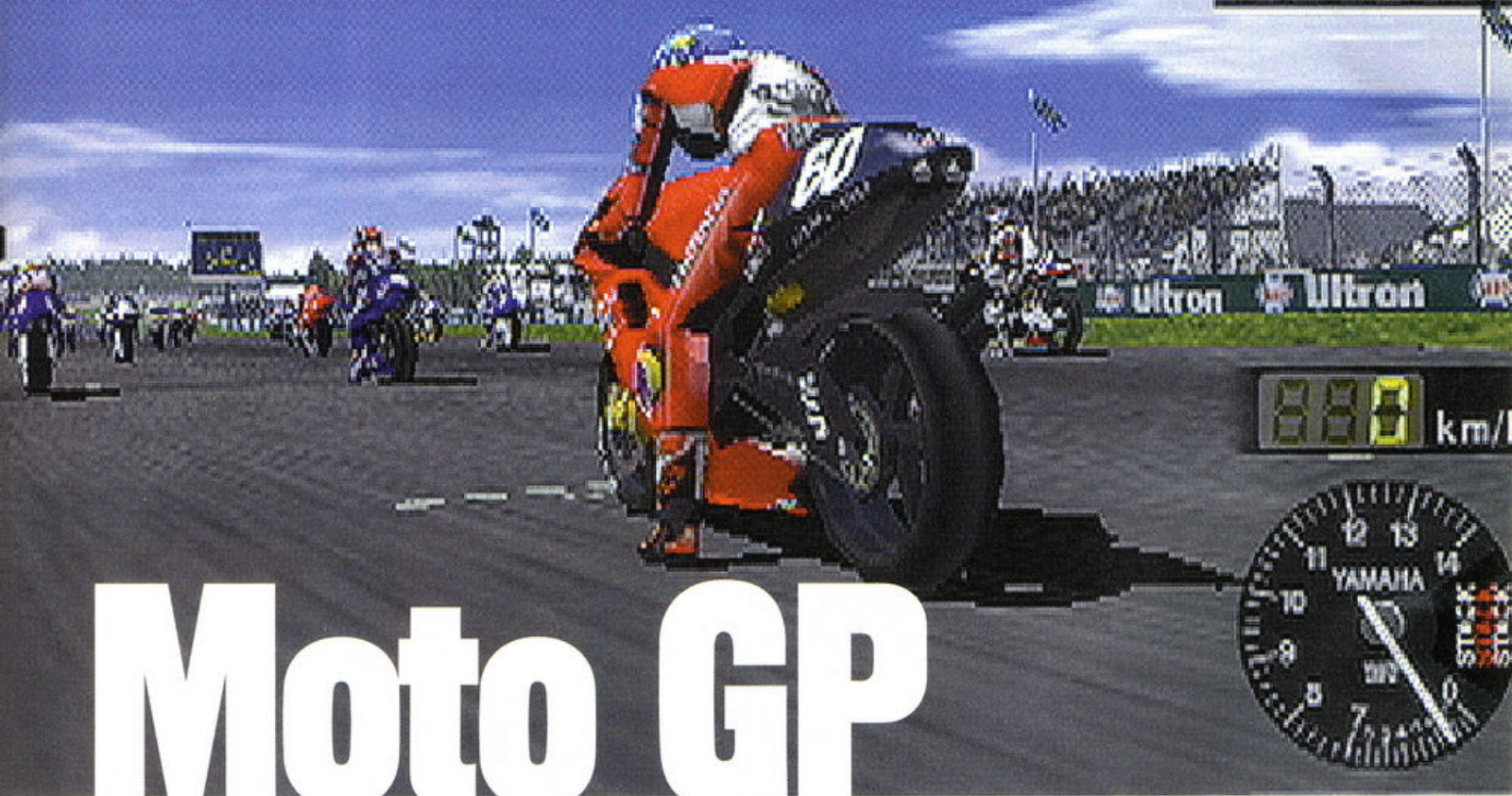
Dopo aver sconvolto le classifiche con Tony 2 e Spider-Man, Activision ci ha svelato in anteprima i piani in serbo per la prossima generazione di titoli. Da un totale di 14 titoli per la fantastica scatola da gioco a 128 bit di Sony dobbiamo aspettarci uno Spider-Man 2, un titolo di Tony e Mat Hoffman's Pro BMX su PlayStation2. Per cautelarsi nella guerra multiformato ormai imminente, ha anche sei Game Boy Advance in preparazione e sei titoli per Xbox. Ancora non abbiamo i dettagli, ma sicuramente prima o poi spunteranno anche Tony Hawk e un certo uomo ragno.

Probabilmente Pokémon Gold and Silver uscirà solo dopo Natale in Europa. Come sempre, i giapponesi sono anni avanti rispetto a noi. Pokémon Crystal sarà il primo titolo per Game Boy a usare il cavo di collegamento al cellulare di Nintendo.
Creato un anno dopo Gold and Silver, ci offrirà la possibilità di sfidarci con un amico e di scambiarci i Pokémon per telefono!

p.22 **THE BOUNCER** Square si lancia nella prossima generazione con questa combinazione di sparatutto e avventura, sullo sfondo di un paesaggio urbano assolutamente realistico.

IN USCITA A: DICEMBRE
FORMATO: PLAYSTATION2
PREZZO: N.D.
SVILUPPATORE: NAMCO
EDITORE: NAMCO
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2
ALTRE VERSIONI: NESSUNA
GENERE: CORSE
GIOCATORI: 1-2

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Moto	12
Piste	5
Sfide	54
Canzoni	10

Moto GP

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

Cavolo! Diavolo che moto! Namco fa il suo ingresso sulla PlayStation 2 senza stabilizzatori e impenna con le sue superbike fantastiche per tutta la gara!

Namco ci ha sempre trattati bene in questi anni. Ci ha regalato la serie di Tekken, Soul Calibur e Ridge Racer.
Ha portato ai massimi livelli con operazioni molto abili i classici da sala giochi, rielaborandoli per l'insaziabile mercato delle console. Se ciò ha significato spesso una riduzione della qualità della grafica, ora, in questo mondo fantastico delle console della prossima generazione, qualsiasi titolo può inghiottire i nostri spiccioli. Così è successo con Moto GP, uguale al titolo 500GP che ha spopolato nelle sale giochi, ma con alcune caratteristiche nuove, senza ovviamente il cabinato con la super moto. È una corsa di superbike, il che significa che su queste moto veramente fantastiche potremo correre su un circuito! E non è tutto, in pista potremo sfidare altri 20 piloti, per arrivare al bel numero di 21 moto contemporaneamente sulla pista! Il titolo è una simulazione fantastica e uniforme. Le moto e i piloti sono resi alla perfezione e i percorsi, come Suzuka e Donnington, sono stati ricreati in maniera eccellente. Namco ha anche avuto il merito di ricordarsi che i giochi sono fatti per essere giocati, non solo guardati. Così ha incluso una modalità da sala giochi molto utile, che ci permette di correre in pista facendo vedere la nostra tecnica. Se adoriamo le sfide, niente di meglio della terribile modalità Simulation, dove se siamo degli sprovveduti la pagheremo cara: un vero bastone tra le ruote ci spedirà faccia a terra. Ci sono oltre 15 titoli di corse in programma per la PlayStation2, quindi la competizione sarà dura. Ciò che distingue Moto-GP dagli altri è il pedigree. Ma sarà sufficiente?

"... è una gara di superbike, significa che giriamo con delle super moto!"

Usa il cavalletto se serve...

Ora va molto meglio, grazie!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Tekken Tag Tournament	90%
Tekken 3	95%
Ace Combat 3	66%
Soul Calibur	96%
Ridge Racer	94%

p.20

READY 2 RUMBLE 2
I personaggi più pazzi e ubriachi della boxe sono tornati e ci promettono ancora più spettacolo sul ring. Possiamo anche picchiare Michael Jackson. Imperdibile!

p.26

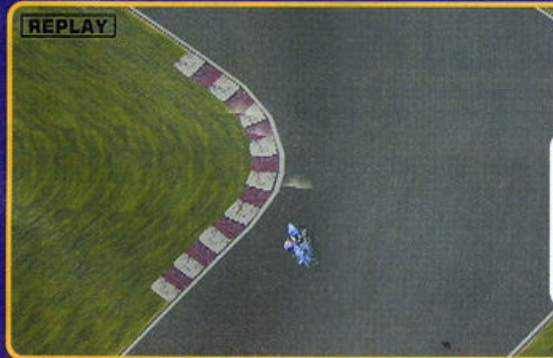
WWF SMACKDOWN 2
Ecco il re degli schiaffi che si appresta a salire sul ring per un'altra lotta memorabile. Abbiamo già capito che il divertimento è assicurato.

INOLTRE!

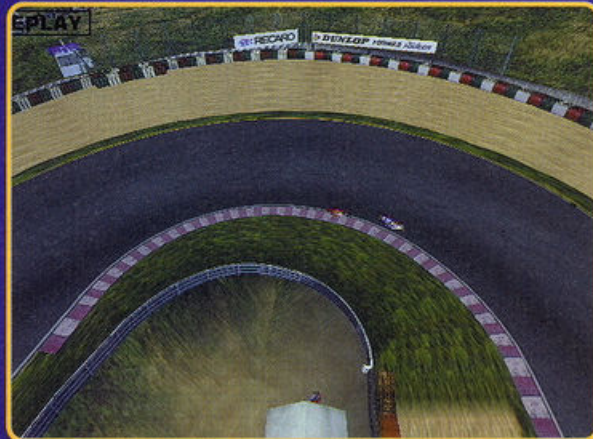
ISS (PS/PS2) 30
CHICKEN RUN (PC) 24
AQUAQUA WETRIX 2 (PS2) 35
BLADE (PS) 35
SHENMUE (DC) 36
X-FIRE (PS) 40

01 Tutti sappiamo girare piano senza rischiare, ma cadere in maniera spettacolare è un'altra cosa e per farlo ci vuole veramente classe. Moto GP ricostruisce la caduta in maniera fantastica. 02 Sia quando prendiamo una curva a braccio un po' troppo bruscamente e ci catapultiamo all'indietro, sia quando finiamo in mezzo alla sabbia e la nostra pelle va in brandelli. 03 & 04 C'è solo una cosa più divertente che cadere dalla moto: far cadere a terra insieme a noi anche qualcun'altro!

> CORRIAMO CON PRUDENZA!

Moto GP non è il tipo di titolo che ci permette di tenere l'acceleratore a tavoletta e di sfrecciare a tutta velocità sul tracciato. In alcune curve a gomito conviene fermarsi, scendere e fare la curva con la moto alla mano piuttosto che scivolare nella sabbia. Ma non è così che vogliamo correre!

◄ Le curve brusche non sono tantissime, quindi dovremo conoscere le piste come il palmo della nostra mano.

▼ Il fatto che le moto non sterzino con troppa facilità ci sorprenderà. Saremo obbligati a rallentare.

► Conosciamo tutti la curva grande di Suzuka, sappiamo quando arriva, ciononostante ci frega tutte le volte.

È QUESTA LA STAGIONE GIUSTA!

Quando sentiamo che il nostro piede è ben caldo, è tempo di provare la nostra abilità cercando di completare una stagione intera di corse. Dovremo girare per il circuito e raggranellare punti. Possiamo scegliere il confronto sulla lunghezza dei due giri, o misurarci sulla maratona dei 30 giri. Inoltre possiamo migliorare la nostra posizione sulla griglia con un giro di qualificazione.

▲ È meglio provare un giro di qualifica. Abbiamo a disposizione 2 minuti per ottenere un buon tempo.

▲ Ci offre la possibilità di abituarci al tracciato e di vedere come ci comportiamo rispetto agli altri piloti.

▲ Se non siamo fatti per le qualifiche, possiamo sempre iniziare partendo dal 21° posto sulla griglia.

▲ Scopriremo che finire in mezzo sull'erba è molto facile, perché i piloti non sanno cosa significhi frenare.

MOTO BENE!

Nella modalità da sala possiamo lasciare a bocca aperta le ragazze che ci guardano con la nostra abilità. Quando usciamo da una curva, se premiamo a fondo sull'acceleratore la moto si impenna.

È sempre piacevole fare delle impennate da rivedere nel replay.

VEDIAMO COME CI SIAMO COMPORTATI IN QUESTO PEZZO

Dopo ogni corsa possiamo richiedere l'analisi tecnica. Abbiamo i tempi esatti per ogni parte del tracciato, per scoprire in che punti dobbiamo guidare con più cura e attenzione.

SEMPLIFICARE, SEMPLIFICARE!

Non è tutto simulato nei minimi dettagli, come possiamo vedere osservando la pagina della messa a punto della moto, un po' elementare. Non dobbiamo interessarci che della trasmissione... quella della radio?

◄ Tutte le moto sono i modelli veri utilizzati in pista dai piloti numero uno al mondo.

LUNGA E DIRITTA CORREVA LA STRADA!

Cominciamo con cinque tracciati, di cui uno compare in così tanti titoli che rischia quasi di consumarsi! Sì, è quello di Suzuka con quella grande ruota panoramica nel mezzo. Abbiamo anche Motegi, che compare abbastanza frequentemente. Ed eccoci in Francia e Spagna, poi siamo a Donnington, con una grande collina vicino alla partenza, ma il Monster of Rock è appena finito... purtroppo.

Quando attraversiamo la Manica è il circuito di Paul Ricard a farla da padrone.

► Dietro la prima curva a Donnington c'è una discesa paurosa.

◄ È la solita pista dei divertimenti, con ruota panoramica inclusa.

▲ Motegi è comparso in alcuni titoli durante l'anno, con gli immancabili cartelloni della Coca Cola.

▲ Siamo in Spagna nel circuito di Jerez, completo di alcuni rettilinei veramente deliziosi e di curve mortali terribili.

TANDEM!

Opzione per due giocatori? Proprio così: vediamo com'è.

Tutte le volte che si aggiunge qualcuno, le moto migliori decidono che è ora di smettere.

Il gioco non perde nulla in termini di giocabilità o di dettaglio dell'ambiente.

Le due moto diverse sullo schermo rappresentano, ehm... due moto diverse.

IMPARA A CAMMINARE PRIMA DI GUIDARE UNA MOTO!

La modalità Simulation mostra la differenza tra gli uomini e i biker. Nella modalità da sala riusciamo a imboccare le curve in grande stile, ma basta un errore anche minimo e la sbandata del posteriore è assicurata. Metteremo alla prova la consistenza del Tarmac con la testa.

▲ La modalità di simulazione mette alla prova la nostra abilità e la nostra pazienza.

◄ Mentre nella modalità da sala usciamo da una curva impennando, nella modalità di simulazione è impossibile. Proviamoci e finiremo a faccia a terra in un secondo.

◄ Nella modalità da sala giochi è facile far sbandare gli altri piloti.

► A questa distanza il trucco è non accelerare troppo bruscamente, o moriremo.

NELLA SABBIA!

È tutta una simulazione di guida standard, inclusa la solita prova contro il tempo. In questa ci assicuriamo una partenza lanciata e possiamo anche impostare il pilota fantasma per battere il record del tracciato o il nostro record.

È il modo migliore per allenarci visto che possiamo correre senza essere mai bloccati.

Usiamo il pilota fantasma per provare delle linee e dei modi di curvare diversi.

Prime Impressioni

Tutti in moto sulla PlayStation2

È proprio fantastico. Tutti i replay ci lasciano a bocca aperta, incredibile. Ma Moto GP ha quel fascino veramente unico che emanano i biker e che troviamo irresistibile. C'è anche il movimento della telecamera, entusiasmante da vedere.
Da giocare, beh, è bello. Cominciando con la modalità da sala giochi, Namco ci ha gentilmente concesso di iniziare ad abituarci alla pista senza dover cadere per forza dalla moto a ogni curva. Il problema è che non sentiamo la velocità. Per riuscire a passare senza danni una curva dobbiamo andare massimo a 130 km/h, che non è male, ma l'impressione è che la moto abbia qualche problema, come se la nostra caviglia fosse finita nella ruota posteriore e rallentasse la moto. Ovviamente ci deve essere una differenza tra le varie velocità, ma è tutto un po' complicato. Con la simulazione ritorniamo ai tempi bui delle linee da prendere, della motocicletta da conoscere, della manutenzione, ecc. Tutte cose importanti ma certo un po' troppo elaborate.
Al momento Moto GP è un titolo veramente ben fatto che combina azione da sala giochi e simulazione in modo molto brillante; purtroppo manca ancora qualcosa di unico o di diverso per cui varrebbe la pena di perdere la testa. È tutto qui.

AL PELO!

Quei biker sono proprio pazzi. Chi di noi oserebbe passare a un millimetro dal Tarmac con la testa! Nella modalità in terza persona sembra tutto più sicuro, più bello e più facile, ma occhio alla telecamera a bordo della moto. Ci può far perdere la testa!

► È solo realmente da questo angolo estremo che abbiamo la sensazione della velocità a cui stiamo andando.

▲ Quando ci troviamo nella visuale in prima persona abbiamo i nostri problemi a impostare le curve a gomito.

CHE SERIE DI FOTO!

Ogni volta che ci comportiamo bene sul tracciato, o quando completiamo una sfida, ci viene data in ricordo una foto da mostrare a parenti e amici. Ci sono più di 50 sfide diverse da completare. Super.

▲ Che gioia. Un pilota impiega anni per fare carriera e poi arriviamo noi con la PlayStation. Eccellente.

▲ Non c'è la sequenza con il finale sexy, solo i ringraziamenti e gli episodi salienti dal vivo. Veramente ottimo...

C'È PROPRIO TUTTO!

Nella prossima generazione di titoli i dettagli sono incredibili. Guardare la corsa alla tv o correre con la nostra moto nel gioco sembrano la stessa cosa. Tutte le moto sono le stesse delle gare vere. Quando ci avviciniamo agli altri piloti vediamo questa foto fantastica che si profila sopra le moto. Mai visto niente di simile. E se i biker hanno i capelli lunghi la loro chioma fluente esce dal casco mossa dall'aria. Geniale!

▲ Quando improvvisamente ci affiancano e si apprestano a superarci, si lisciano i capelli e ci fissano.

▲ Sopra ogni biker c'è la sua foto del passaporto legata alla moto che si libra nell'aria. Ecco la faccia sotto il casco.

▲ I replay sono qualcosa di veramente speciale, con il movimento della telecamera e l'alone di calore inclusi.

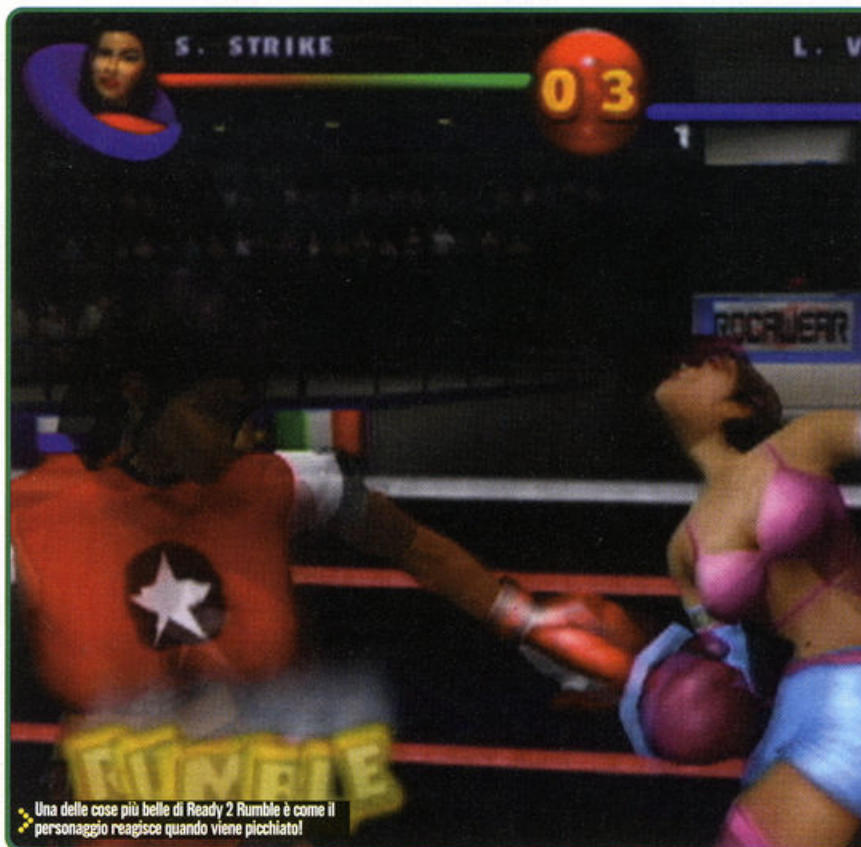
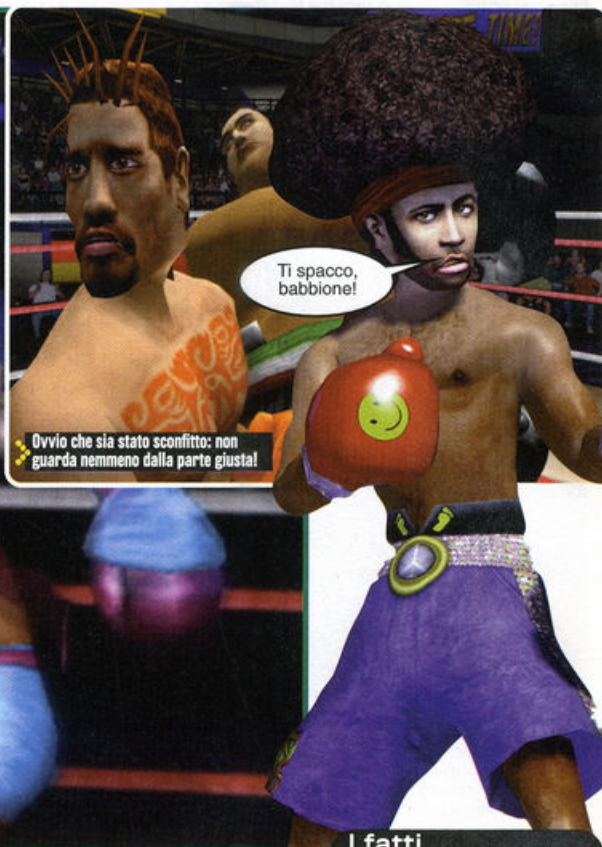
BENE / MALE

Incorpora una curva di apprendimento dolce, una giocabilità comoda e una grafica eccellente.

Tutto molto abile e ingegnoso, ma non c'è niente che ci rapisca o che ci faccia correre a mille.

QUANDO USCIRÀ?

È uno di quei titoli che ci tenteranno appena comprata la PlayStation2.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: MIDWAY | EDITORE: MIDWAY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: DC | GENERE: BOXE | GIOCATORI: 1-2

Una delle cose più belle di Ready 2 Rumble è come il personaggio reagisce quando viene picchiato!

Ti spacco, babbione!

Ovvio che sia stato sconfitto: non guarda nemmeno dalla parte giusta!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	20
Migliore	Butcher Brown
Peggiore	Freedom Brock
Capigliatura migliore	Afro Thunder

Ready 2 Rumble Round 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Le battute e le **trovate surreali in** questo titolo ci **lasceranno a bocca** aperta.

Abbiamo due approcci possibili per i titoli di boxe. C'è l'approccio più tradizionale, utilizzato da Knockout Kings, Prince Naseem Boxing e altri, in cui si tenta di creare un gioco basato su una certa dose di realismo. Poi c'è l'approccio di Ready 2 Rumble, che chiama in causa invece una dose massiccia di pazzia.

BOXE E ALCOOL

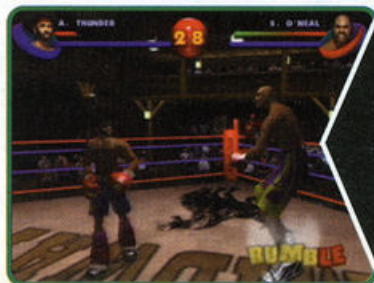
Ready 2 Rumble Round 2 vuole essere il titolo della boxe che piace anche a chi non ama la boxe: e l'obiettivo non è certo da sottovalutare, anche perché come ha dimostrato la versione precedente questa strada ci può offrire molti spunti interessanti. La combinazione di pugili uomini e donne tra cui possiamo scegliere costituisce una selezione ben riuscita di macchiette irresistibili. Troviamo ancora molti personaggi del titolo originale (con piacere torna anche Afro Thunder con un nuovo taglio di capelli molto originale), uniti a un'ottima gamma di nuovi combattenti, uno più pazzo dell'altro. Anche se nessuno dei personaggi si basa su atleti reali, tra gli ospiti speciali figurano Shaquille O'Neal e persino Michael Jackson. Non sappiamo se questa trovata surreale sia una mossa studiata per vendere più copie, ma il fatto che abbiamo la possibilità di far sputare sangue al re del pop è certamente un buon motivo per acquistare questo titolo.

> "... **Afro Thunder** è tornato. **Era dal** parrucchiere..."

A questo titolo giochiamo quasi come nella prima versione, ma questa volta l'opposizione del computer è più elaborata, ci sono delle mosse speciali migliorate e un po' più di tatticismo nei combattimenti. Se quello che cerchiamo è un'azione di combattimento non adulterata, che insieme sia anche divertente, allora questa è la scelta che fa per noi.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

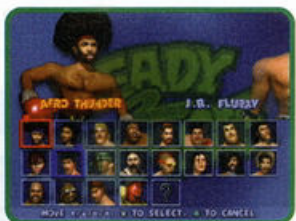
Ready 2 Rumble	87%
San Francisco Rush 2049	78%
4 Wheel Thunder	69%
Gauntlet Legends	55%

VOLTEGGIO COME UNA FARFALLA, PUNGO COME UNA VESPA!

Ogni pugile ha due unici colpi nel repertorio. Sono tutti diversi e tutti incredibilmente ridicoli. A differenza del primo Ready 2 Rumble questa volta c'è in realtà una ragione nel tirare questi colpi nel mezzo del ring. Per ogni colpo messo a segno, a parte il gusto della scena, rifornireme il nostro indicatore di potenza RUMBLE e saremo pronti a continuare a combattere. Schivando per un po' i colpi dell'avversario riusciremo a sparare colpi a ripetizione. Ma facciamo attenzione: si gioca in due, quindi se anche l'avversario tenta la stessa tattica mettiamolo a tacere per un po'!

Ho solo chiesto "Chi ha mangiato tutti i piselli?".

VEDIAMO DI FARGLIELA PAGARE!

Quando mettiamo a segno dei colpi riforniamo il nostro indicatore di potenza RUMBLE. Durante il rifornimento il nostro atleta è infinitamente più potente e lancia dei fendenti ancora più devastanti.

▲ Ogni personaggio celebra la vittoria con un salto da fermo. Fantastico!

▲ Se anche il nostro avversario si ricarica, rifugiamoci alle corde!

▲ Butcher Brown è sempre di cattivo umore. Quello che dice è irripetibile.

◄ Ogni personaggio ha le sue mosse speciali, secondo il suo stile di combattimento.

PAZZESCO!

Qualsiasi titolo ci offra la possibilità di dare pugni in faccia senza pietà a Michael Jackson merita ammirazione. Ma cosa c'entri nel gioco resta comunque un mistero.

▲ Questo è per Earth Song, odio quella canzone, stupido burattino!

▲ E questo è per Free Willy! Ora fila a comporre qualcosa di meglio...

Prime Impressioni

Fuori i secondi ... Secondo round!

A prima vista, non sembra esserci troppa differenza tra questo e il primo Ready 2 Rumble. Anche questo si basa molto sulla scena e sulla fruibilità, con poco riguardo per la simulazione dal vero, seguita invece da altri titoli di boxe (per esempio Knockout Kings). Il titolo per forza di cose si allontana quindi dal realismo quanto il suo predecessore, ma del resto cosa dobbiamo aspettarci da un gioco sulla boxe che fa combattere Michael Jackson? Tra l'altro, cosa ci faccia sul ring resta comunque un mistero. Ma più entriamo nel gioco, più diventa chiaro che in Ready 2 Rumble Round 2 ci sono molte novità, anche se alcune non così evidenti. Negli scontri con il computer, quest'ultimo sembra impostato in maniera più brillante rispetto al primo episodio, quindi avremo bisogno di tecniche più sofisticate per sconfiggere gli avversari, specialmente quelli più forti. Abbiamo notato anche che c'è una maggiore enfasi sulla fase difensiva, con una gamma più vasta di mosse per parare i colpi, insieme a colpi speciali nuovissimi.
La modalità Championship un po' elementare della versione originale è stata rivista ed è più orientata alla narrazione, con rivalità e liti che dicono la loro. Non ci sono diversità notevoli rispetto all'originale, ma la grafica è ottima, la giocabilità anche e possiamo finalmente dare a Michael Jackson quello che si merita. Che vogliamo di più?

BASTA PUGNI!

La barra blu indica la potenza dei nostri colpi, quindi se proviamo a tirare troppi fendenti in un tempo troppo breve questi finiranno per essere troppo deboli.

◄ Ci sono più mosse difensive che nel primo gioco.

▼ I segreto è sapere quando tirare i pugni.

QUELLA VOCE LA RICORDIAMO TUTTI!

Michael Buffer, la voce che grida "Let's get ready to ruumblile", fa un'altra apparizione nel gioco e ci presenta i due contendenti sul ring con la freddezza degna di un merluzzo.

"Aaaadriiiiaaanaaa...". Oh, dacci un taglio, piccoletto.

GRANDE RITMO!

C'è qualcosa di piacevole nel vedere come ogni giocatore saltella attorno al ring come fosse appena uscito dalla discoteca.

◄ Santo cielo, non piangere!

► Povero illuso! Cadrai a terra ancora prima di cominciare.

BENE / MALE

Probabilmente il gioco di boxe più accessibile e divertente in commercio e anche il più affascinante!

Non un grosso passo in avanti rispetto al primo, inoltre qualcuno di noi potrebbe trovarlo un po' troppo esplicito.

QUANDO USCIRÀ?

E mentre leggiamo questa poche righe, Ready 2 Rumble 2 ci aspetta già nei negozi.

IN USCITA A: 2001 | FORMATO: PLAYSTATION2 | PR[illegible] N.D. | SVILUPPATORE: DREAM FACTORY | EDITORE: SQUARESOFT | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Uno dei giochi di combattimento più spettacolari su cui ultimamente abbiamo messo gli occhi.

Aspettiamoci molteplici avversari in ogni singola rissa. Fortunatamente abbiamo altri due buttafuori ad aiutarci.

Il gioco è guardato a vista da Square. Nessuno al di fuori dell'azienda ci ha ancora giocato!

The Bouncer

NOVI... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Ragazze rapite... scrolling orizzontale... **gang** misteriose... qui non **manca proprio** nulla della vecchia scuola.

Dobbiamo guardare un po' oltre la gamma di titoli di lancio della PlayStation2 per trovare il primo vero gioco che giustifica da solo l'acquisto della console e The Bouncer potrebbe benissimo esserlo.
Per molto tempo si è continuato a parlare di questo gioco, ma solo ora iniziano a emergere i dettagli essenziali del suo contenuto. Non solo The Bouncer è pieno di combattimenti, ma ha anche una trama coinvolgente, offrendoci una visione differente di quello che è divenuto ormai lo standard, lo stile picchiaduro di Tekken.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Bushido Blade	82%
Tobal 1	80%
Tobal 2	85%
Front Mission 3	71%

IL BAR DEL FATO

Sorprendentemente, vestiamo i panni di uno dei tre buttafuori che lavorano per un club chiamato Bar Fate. Hanno dei nomi veramente strani: Volt Krueger, Koh Leifoh e Sion Barzhad, ma in fin dei conti chi ha mai sentito parlare di un personaggio di nome John Smith? Sion trova una ragazzina misteriosa, Dominique Cross, che giace senza sensi per la strada, e subito dopo questa diventa la mascotte del Bar Fate. Non è ancora ben chiaro cosa ciò comporti. Non passa molto tempo prima che la ragazza venga rapita da una banda di malviventi chiamata Mikado Group, e quelli del Bar Fate si precipitano a salvarla. The Bouncer può essere visto come la spettacolare ripresa della nuova generazione dei vecchi festival del combattimento 2D come Double Dragon, in cui dovevamo sempre salvare una ragazza da una banda di criminali. Iniziamo il gioco fuori del bar e, attraverso nove livelli, passiamo per una stazione, depositi, laboratori e, infine, arriviamo al quartier generale di Mikado. Il gioco è ancora tenuto nascosto dal team di Square, ma i demo che abbiamo visto sono ottimi.

> "... è la ripresa del genere di combattimento **bidimensionale...**"

CHE AGILITÀ!

Durante ogni rissa, vestiamo i panni di uno dei tre buttafuori, mentre gli altri due sono controllati direttamente dall'ingegnosa intelligenza artificiale della PlayStation2. I personaggi sono intercambiabili durante tutto il gioco e, in alcuni livelli, ci possiamo avvalere di nuove speciali mosse per affrontare gli avversari. Aspettiamoci dei combattimenti interessanti.

Oh, qui a Games Master non possiamo proprio fare a meno di quel gilè indossato a petto nudo.

Gli ambienti sono realizzati in modo straordinario: speriamo che anche i combattimenti non siano da meno.

PERCORRIAMO LA VIA PRINCIPALE...

Nonostante le radici del gioco siano quelle dei picchiaduro, The Bouncer è anche pieno di elementi da avventura. Ci muoviamo liberamente attraverso i vasti ambienti tridimensionali, in ogni area ci sono diverse strade e, in più, entrano in gioco personaggi diversi a seconda della strada che percorriamo.

The Bouncer ricorda i classici combattimenti bidimensionali del passato, con qualcosa in più!

Potenzialmente The Bouncer è uno dei primi titoli bomba della PlayStation2.

BENE / MALE

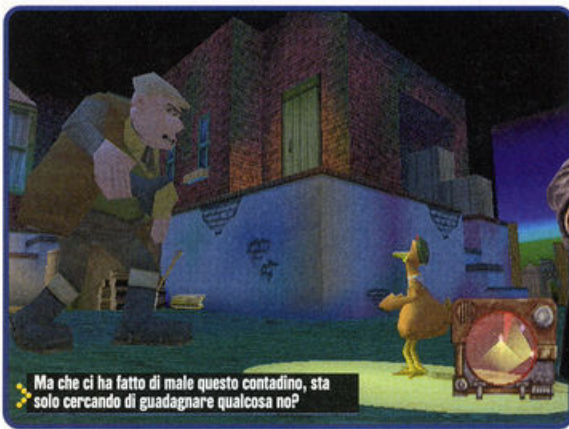
Ha una grafica assolutamente superba e riesce a unire il combattimento con elementi d'avventura e d'esplorazione.

Si sa ancora pochissimo su come sia effettivamente giocarci. Incrociamo le dita e speriamo che ci sia abbastanza azione.

QUANDO USCIRÀ?

Negli Stati Uniti il gioco dovrebbe uscire il prossimo anno, ma non si ha ancora la conferma della data esatta per l'Europa.

E' TORNATO

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: BLITZ | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PS, DC | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Ma che ci ha fatto di male questo contadino, sta solo cercando di guadagnare qualcosa no?

Se ci rincorre uno di quei cani feroci non ci resta che distrarlo con un cavolo e filare a gambe levate!

Alcune parti del gioco ci ricordano molto, mhh... beh... Metal Gear Solid! Proprio così!

Chicken Run

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Panini, cosce di pollo... due buone ragioni per NON scappare

I polli non sono certo creature note per la loro destrezza, ma è esattamente questa la qualità che ci servirà in Chicken Run. Come abbiamo già capito tutti, il titolo si basa sul film animato prodotto dai tizi di Aardman, gli stessi che hanno anche ideato le fughe di Wallace e Gromit in "I Pantaloni Sbagliati" e in "Una Tosatura Perfetta".
Ovviamente il senso principale del gioco consiste nell'aiutare i poveri pollastri a fuggire dall'allevamento dove sono tenuti schiavi in attesa di diventare merce per KFC, il più famoso fast food specializzato in polli fritti. È un titolo di destrezza in terza persona (un radar nell'angolo ci indica persino le linee della visuale dei nemici), in cui dobbiamo evitare dei cani ferocissimi e l'altrettanto feroce signora Tweedy. Aiutandoli a ricuperare degli oggetti diventeremo loro complici e ci immedesimeremo in questa fuga per la libertà. Sembra un po' Metal Gear Solid in versione comica. Però qui possiamo anche distrarre i cani bramosi di sbranarci lanciando loro dei cavoli. Ma veniamo al sodo...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Firo & Klawd	10%
Action Man	56%
Glover	74%

CERVELLO DI GALLINA

Il gioco si divide in tre tempi. In ognuno di questi interpretiamo un personaggio diverso: partiamo con Ginger, poi Rocky e infine i topi, Nick e Fetcher. Raccogliendo degli oggetti si aprono dei sottogiochi collegati che ci permettono di aiutare il nostri amici pennuti a scappare dall'allevamento. Tra questi troviamo delle stupidaggini assolute come far scappare i pennuti facendoli saltare su un enorme materasso.
Mentre i giochi basati su delle licenze hanno la tendenza a essere scadenti, Chicken Run ci regala le stesse sensazioni del film offrendoci al tempo stesso un gioco divertente anche se non irresistibile.

Siamo nei pasticci, è meglio darsela a gambe prima di finire arrosto!

Lo scopo principale del gioco è fuggire dalla fattoria.

> "... sembra un po' **Metal Gear Solid,** in versione comica, con le **galline!**"

L'UOVO DI GALLINA

Ci sono sei mini giochi in cui abbiamo a disposizione un tempo massimo entro cui dobbiamo totalizzare quante più fughe possiamo dalla fattoria. Se otteniamo un buon risultato la medaglia di 'bronzo' sarà nostra e saremo pronti per la sezione successiva del gioco. Tutto contribuirà all'obiettivo finale: la costruzione di una macchina volante per fuggire.

Ahhh sì, il vecchio trucco del pollo legato a un fuoco d'artificio. Spettacolo!

Il materasso più elastico del mondo è proprio ciò che ci serviva.

VERSO NORD!

Perché quel pollo ha attraversato la strada? Boh. Ma sappiamo che i poveri polli volevano scappare dalle terribili grinfie di un allevamento degli anni 50. Troviamo gli oggetti e i frammenti della mappa e portiamoli nel rifugio giusto, girando sempre bene alla larga dai cani di guardia. Proprio un bell'incrocio tra Metal Gear Solid, La Grande Fuga e uno spot Aia. Ma non aspettiamoci a livello di giocabilità delle grosse novità.

Dopo aver giocato a questo titolo non guarderemo più un pollo con gli stessi occhi.

Co co co co, facci un bell'ovetto... che ci serve per merenda. Ecc., ecc...

Chicken Run è in arrivo per PlayStation, PC e Dreamcast. Vai!

BENE / MALE

Le emozioni forti dei giochi furtivi unite alla fedeltà al film originale.

L'azione perde un po' di sostanza alla lunga e non brilla certo per la giocabilità più estrema.

QUANDO USCIRÀ?

Tutto è pronto per il lancio, quindi aspettiamoci presto la consueta recensione.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: YUKE'S | EDITORE: THQ | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-4

Stone Cold assaggia il People's Elbow. Rivedremo presto questa sfida in un incontro WWF??

WWF Smackdown 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Ci piacciono i tipi che non non scherzano? Allora questo gioco fa per noi!

OK: a questo punto, se ancora non abbiamo WWF Smackdown 2, è probabile che stiamo per acquistarlo: se è mai esistito un gioco fatto per essere un successo natalizio, è questo. La bella notizia è che se abbiamo deciso di comprarlo abbiamo fatto la scelta giusta. Dal momento che il suo predecessore è il miglior gioco di wrestling della storia, da WWF Smackdown 2 ci si aspettava molto.

Dopo il passo falso di Royal Rumble, THQ sembra essere tornata sulla retta via. In poche parole, questo gioco riprende tutto il meglio del precedente e lo migliora, aggiungendovi per di più numerosi nuovi tipi di incontro e una schiera di personaggi.

COLPO DI GRAZIA

Finalmente, dunque, c'è anche l'incontro con la scaletta, un evento ormai immancabile nei combattimenti WWF da quando, alcuni anni fa, Shawn Michaels e Razor Ramon lo hanno reso popolare.

È ovvio che gli autori ci hanno lavorato con grande impegno e proprio le numerose finezze del gioco ricreano la tipica atmosfera WWF: possiamo arrampicarci sui tavoli del cronista di fianco al ring e la nuova area dietro le quinte ci offre un labirinto di stanze da esplorare. Questo titolo è davvero quanto di più simile a un vero spettacolo WWF sia possibile avere sulla nostra console ed è destinato a far fare una magra figura a tutti i prodotti concorrenti.

"... riprende tutto **il meglio** del precedente **e lo migliora,** aggiungendovi **un sacco** di nuovi tipi di incontri..."

BECCATI QUESTA!

Smackdown 2 conserva il sistema di comando dell'originale: è facilissimo effettuare una marea di mosse spettacolari di ogni tipo.

Bossman aiuta Essa Rios a scendere... nel modo più veloce.

Il gioco comprende le mosse classiche di ogni combattente.

Nel dubbio, meglio seppellirlo sotto una montagna di sedie.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
WWF Smackdown	92%
WWF Royal Rumble	63%
Touken Retsuden 3	81%
Powermove Pro Wrestling	35%

CI SONO TUTTI!

Smackdown 2 vanta ben 62 personaggi, rispetto ai 36 del suo predecessore. Praticamente, ci sono tutti quelli che potrebbero venirci in mente!

◄ Ehi, mi sa che questo non ti fa il solletico. O sì?

▼ Scotty 2 Hotty in tutto il suo buffonesco splendore.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Voce	Valore
Personaggi	62
Modalità	7
Incontri speciali	9
Mossa più pazzesca	Slobber

Rock festeggia la sconfitta di Stone Cold con un balletto decisamente equivoco

MediaEtGrafica'2000

CERTE ESPERIENZE LASCIANO IL SEGNO

RUSTIN PARR INVESTIGATION:
Siamo nel 1941. Rustin Parr è appena stato incarcerato per il barbaro omicidio di sette bambini. Ma qualche cosa fa sembrare che Rustin sia stato incaricato da qualcuno, che non abbia agito per sua piena volontà. Chi? O meglio, cosa?

Uscita: Settembre - Developed by Terminal Reality

LA LEGGENDA DI COFFIN ROCK:
Siamo nell' anno 1886. Una bambina, Robin Weaver, è sparita nel bosco senza lasciare alcuna traccia.
Un coraggioso soldato reduce dalla guerra civile, Lazarus, va alla ricerca della povera piccola nella Foresta Nera, ma non sa quale terribile avventura sta per intraprendere...

Uscita: Ottobre - Developed by Human Head

LA STORIA DI ELLY KEWARD:
Nel 1786 Elly Keward fu accusata di stregoneria in seguito alla sparizione di alcuni bambini. Bandita e confinata a vivere nei boschi, la sua storia viene dimenticata, finchè Jonathan Pyre, famoso cacciatore di streghe, si avventura nella foresta per cercarla.

Uscita: Dicembre - Developed by Ritual Entertainement

3 DIFFERENTI AVVENTURE SOTTO IL SEGNO DELLA STREGA DI BLAIR... AD UN PREZZO DA PAURA...

Lire 59.900*

* PREZZO CONSIGLIATO AL PUBBLICO

Completamente in italiano

Co-Published by

Developed by

JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

VAI, SCOTTY!

Il "verme"! Sì, la mossa più assurda di tutti i tempi, perfino più stramba del People's Elbow, fa finalmente il suo debutto in un videogioco. Scotty 2 Hotty, con tanto di capigliatura improbabile e di caratteristico copricapo, utilizza questo colpo quando il suo indicatore Smackdown-o-meter raggiunge il livello massimo. Siamo avvertiti.

▲ Ci siamo quasi! Tra un istante, Scotty comincerà a saltare sul ring come una scimmia impazzita.

▲ Ed ecco il "verme" vero e proprio. In origine questa mossa si chiamava "il serpente".

▲ Il gran finale è il colpo alla gola più devastante che abbiamo mai visto!

QUANTI SONO?

In modalità Royal Rumble dobbiamo scaraventare fuori dal ring il maggior numero possibile di avversari entro un limite di tempo. Quando veniamo lanciati fuori noi, ci reincarniamo miracolosamente in altri personaggi, in stile Dr Who. Alla rissa si uniscono anche nuovi combattenti!

VIE DI FUGA

Negli incontri Falls Count Anywhere compaiono sullo schermo delle frecce rosse che indicano le possibili vie d'uscita. Dall'arena possiamo salire fino in cima alla rampa e quindi procedere verso un'enorme atrio d'ingresso.

◄ Tazz e Undertaker ci hanno messo anni a perfezionare il numero del trapezio.

Steph e Kane discutono i pro e i contro dei divani.

GIGANTESCHE!

Le dimensioni delle arene si sentono davvero: mentre in altri giochi di wrestling si ha la sensazione di combattere davanti a una ventina di persone accalcate in un garage, qui sembra di essere al Madison Square Garden con il tutto esaurito. Perché nessun altro titolo di wrestling ha mai puntato in questa direzione? È un mistero.

▲ Stupiamoci! Non è la più grande arena mai vista in un videogioco?

▲ Ogni nostra mossa è acclamata da migliaia di fan!

FURIA PRIMORDIALE!

Gli incontri Hell in a Cell ci permetteranno di sfogare le nostre fantasie più sfrenate. Dobbiamo sfuggire alla gabbia, arrampicarci sul tetto e gettarci dentro di nuovo! Quale miglior divertimento possibile per dei veri masochisti? Sono le trovate come questa a fare grande Smackdown 2.

▲ Arrampicarsi all'esterno della gabbia potrebbe essere rischioso!

◄ Ahia! Qualcuno dovrà evitare i cibi solidi per un po'...

E' ufficiale: Tori è morto. Perry Saturn è più preoccupato che mai!

Prime Impressioni

I maestri della scazzottata

Dopo il deludente WWF Royal Rumble per Dreamcast, molti di noi temevano che l'accoppiata THQ-Yuke avesse perso la bussola. Niente paura: con WWF Smackdown 2 le due case sono tornate in ottima forma.
Certo il gioco non offre il brivido iniziale che abbiamo provato nell'originale, quando ci siamo resi conto di avere finalmente per le mani un titolo di wrestling con un'azione di gioco decente e allo stesso tempo una notevole longevità. Come la maggior parte dei "numeri 2" è infatti più che altro una versione migliorata dell'originale; il che non significa, però, che non valga il suo prezzo. La scuderia dei personaggi è stata completamente aggiornata e ci mette a disposizione tutti i wrestler del primo all'ultimo. Undertaker, per esempio, appare nella sua nuova veste di "gladiatore americano" e non più nel ruolo del Principe delle Tenebre.
L'elemento migliore sono i nuovi incontri speciali. La modalità Hell in a Cell, per esempio, riproduce per la prima volta in modo realistico questo tipo di incontri, mentre i combattimenti Falls Count Everywhere ci permettono di azzuffarci in vaste aree dietro le quinte, compreso un elegante salotto.

BENE > MALE

È probabilmente il miglior gioco di wrestling mai uscito, con tutti i personaggi aggiornati e nuove modalità.

Non mostra novità sostanziali rispetto al predecessore... e non offre molto a chi detesta il wrestling

QUANDO USCIRÀ?

Gli elementi chiave del gioco sono per lo più a posto; manca solo qualche ritocco qua e là.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: N64 | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-4

Quando si va ai calci di rigore abbiamo questo strano sistema per regolare il tiro. Almeno ci è data la possibilità di pararli!

I giocatori sono circondati dal cerchietto anche nei replay, il che è un po' strano.

Eccoti un bel confettino!

International Superstar Soccer

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... PRIME IMMAGINI

Konami festeggia il Natale scompigliando le nostre menti e **modificando il classico ISS.**

E ora fermiamoci e passiamo la palla!

È proprio come ISS 2000 per Nintendo64... quindi è ora di lavorare sulle fasce e di fare passaggi a effetto.

Le squadre migliori hanno attaccanti capaci di tirare con forza. È uno dei modi più semplici per segnare un gol.

Il passaggio filtrante è usato al meglio per mettere le nostre ali dietro i terzini avversari.

I portieri sono forti: se il nostro obiettivo è andare dritti al gol, avremo più possibilità di segnare con una palla di rimbalzo.

Accidenti, c'è un po' di confusione nel mondo calcistico di Konami! Una volta era così semplice! Avevamo International Superstar Soccer per PlayStation, di cui l'ultimo sequel è stato Evolution, in assoluto il miglior gioco sul calcio. Poi abbiamo avuto ISS per Nintendo64, creato da un'altra squadra di Konami e anche questa versione ci ha appassionato molto. Adesso arriva il bello, perché ora abbiamo ISS... semplicemente ISS, senza nient'altro nel titolo, la cui creazione è stata affidata alla squadra che solitamente è responsabile della versione per Nintendo64, ma questa è per PlayStation: tutto chiaro?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

ISS 2000	90%
ISS Pro Evolution	95%
Silent Hill	91%
International Track & Field	81%
Metal Gear Solid (GB)	90%
Metal Gear Solid (PS)	94%

> "... **questa** è la **versione per Nintendo64,** con la stessa giocabilità..."

Il motivo di tutto ciò è che, questo Natale, Konami vuole benedire entrambe le console Sony con un titolo ISS. In un articolo pubblicato qualche mese fa, abbiamo visto in anteprima la versione per PS2. Quello che abbiamo trovato è stato il gioco ISS del Nintendo 64 con una grafica di nuova generazione. Quello che abbiamo qui per PSone non è altro che la versione per Nintendo 64: gioco, grafica e tutto il resto!

BEN FATTO

Non male. Nello scorso numero abbiamo recensito la versione per Nintendo64 e le abbiamo dato un buon 90%. La cosa deludente è che molti stiano aspettando il seguito di Evolution e, invece, quello che abbiamo è un gioco che con Evolution ha in comune solo le iniziali del titolo.

I PREGI

Adesso è giunta l'ora di guardare i pregi di ISS, visto che i possessori di PlayStation stanno per avere un gioco con una grafica entusiasmante, anche se semplice e con in più tantissime opzioni. Gli appassionati di Evolution dovranno abituarsi ai cambiamenti (è vivamente consigliata una riconfigurazione del joypad), ma i comandi di base diventano subito naturali. Inoltre ci sono tantissime sottili sfumature da imparare. Molto bene.

IN ALTERNATIVA...

C'è una cosa che manca alla versione per PlayStation: la strana modalità cartoon Career RPG. Non prendiamocela, perché non ci stiamo perdendo un gran che. Al suo posto c'è la modalità Scenario, che produce una situazione di gioco molto entusiasmante e ci porta dritti al suo centro. È ora di cominciare a far pratica con gli schemi!

Uruguay contro il grande Brasile e siamo già tre a zero. Non è certo la sfida più facile per cominciare!

A differenza di Evolution, in cui trovavamo schierate alcune squadre europee, qui c'è solo calcio internazionale.

I nomi sono tutti inventati, ma alcuni volti sono riconoscibili.

BENE / MALE

I possessori di PlayStation possono ora vedere il gioco che è sempre stato il vanto degli appassionati di Nintendo64.

Non è Evolution e potrebbe confondere alcuni acquirenti disinformati. Se non leggono quest'articolo...

QUANDO USCIRÀ?

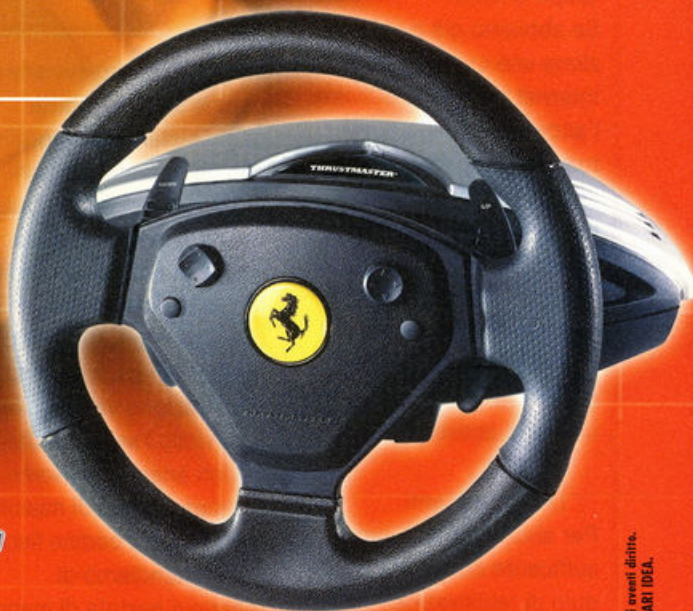
Sarebbe meglio rivedere i tempi di caricamento, ma per il resto il gioco è del tutto completo.

THRUSTMASTER®

First Class

360 modena
RACING WHEEL

CARATTERISTICHE COMUNI

- replica perfetta del volante della Ferrari 360 Modena®
- cambio sequenziale F1 al volante, come l'originale Ferrari
- impugnatura in gomma zigrinata
- controllo di accelerazione e frenata tramite pedali o leve al volante
- controllo HAT ad 8 direzioni per la regolazione della visuale di gioco
- connessione al PC/MAC/iMAC tramite porta USB

360 modena
PRO Racing wheel

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS

STESSE CARATTERISTICHE DEL 360 MODENA® - In più:

- doppio sistema di cambio: al volante e manuale (replica della leva del cambio della 360 Modena®)
- 12 funzioni programmabili a piacimento via software
- replica dell'impugnatura in gomma del volante della 360 Modena®

REQUISITI MINIMI:
visitateci al sito
www.thrustmaster.com

Guillemot

Viale Cassala 22
20143 Milano
02/83.31.21
www.guillemot.it
Thrustmaster è un marchio di Guillemot Corporation

Distribuito da:
3D Planet S.p.A.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/48.86.711
Fax 02/48.86.71.37
www.3dplanet.it

www.thrustmaster.com
www.ferrari.it
www.ferrari.com

For use with
PC, Mac® & iMac™

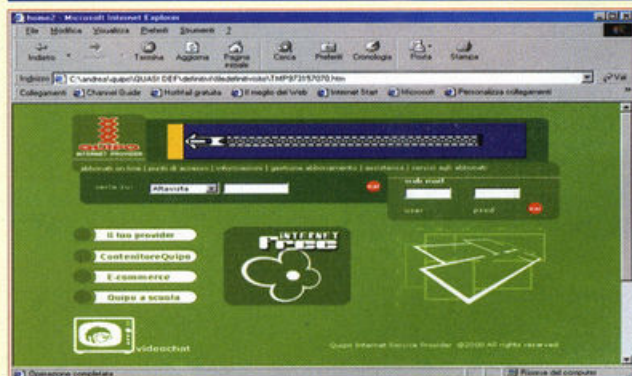
Accesso a Internet gratuito con Quipo

Le istruzioni per abbonarti subito a Quipo free

Abbonarsi gratuitamente a "Internet Gratuito" di Quipo è facile.
Se abbiamo già a disposizione una connessione a Internet possiamo attivare l'accesso a Quipo effettuando la registrazione on line all'indirizzo http://www.quipo.it/registrazione. Ricordiamoci di scegliere il numero telefonico del nodo più vicino al nostro punto di collegamento tra la lista dei nodi urbani di accesso.

■ Dati importanti
Per abbonarsi a Quipo è sufficente compilare il modulo di registrazione on line. La procedura di registrazione al sito avviene su pagine sicure protette da un sistema crittografico che ne garantisce la privacy. Una volta effettuata la registrazione, si potrà accedere a numerosi servizi, inclusa la posta elettronica, che saranno tutti immediatamente attivi. Il modulo di registrazione va compilato inserendo i seguenti dati:
- i dati anagrafici (Nome, Cognome, data di nascita, indirizzo...) il codice fiscale (raccomandiamo di tenerlo a portata di mano in quanto non è possibile continuare la registrazione senza indicarlo)
- il nome utente (UserID di accesso) e la password che, una volta scelti, saranno quelli che digiterai quando effettuerai i tuoi collegamenti ad Internet
- l'indirizzo di posta elettronica (UserID di mail) e la password con cui desideri gestire la casella di posta.

Caratteristiche tecniche

- ✔ Velocità di connessione senza limitazione di banda. Oltre 750 nodi urbani in tutta Italia, con connessione analogica e ISDN, a 64 e 128 k
- ✔ Facilità di connessione anche per gli utenti Mac
- ✔ Assistenza gratuita telefonica, on line e off line al numero telefonico Tel 06/61660523
- ✔ 150 Megabyte di spazio Web per il sito degli utenti
- ✔ 2 caselle E-mail con 25 Megabyte l'una e Servizio Web mail per la gestione completa della posta via Internet
- ✔ Servizio gratuito di Video & Voice Chat
- ✔ Portale giochi online (F.I.G.O) Contenitore Quipo: notizie a... lunga conservane!
- ✔ Servizi di utilità generale e web-community

Troviamo tutte le informazioni relative ai servizi offerti da Quipo all'indirizzo http://www.quipo.it

Quipo ospita le pagine del Portale della Federazione Italiana Giochi Online all'indirizzo http://www.figonline.it

La prima registrazione

Ecco i dati che ci saranno utili per la registrazione completa ai servizi Quipo, dopo aver provveduto alla configurazione dell'accesso remoto (da Risorse del computer scegliamo Accesso remoto). Inseriamo il numero telefonico del nodo Quipo più vicino (vedi alla pagina ww.quipo.it/PUNTIACCESSO/HOME.ASP) o telefona al numero 06/61660523. Inseriamo quindi il nome utente (quipo) e la password (quipo) per la prima connessione. Tieni a portata di mano i seguenti dati: ti saranno utili per la registrazione o per l'accesso ai servizi.

■ Nome Utente (Primo collegamento)	quipo
■ Password (Primo collegamento)	quipo
■ Home page di Quipo	http://www.quipo.it
■ Help Desk	Dal lunedì al venerdì (10.00-18.00) Tel 06/61660523
■ SMTP Server	quipo.it
■ POP3 Server	quipo.it
■ Web mail	http://quipo.it
■ Chat Server	irc.quipo.it
■ News via Web	http://news.quipo.it
■ Numero telefonico del nodo più vicino	Da scegliere nell'elenco dei nodi Quipo

THRUSTMASTER®

Il mito torna a volare

DIGITAL INTEGRATION

GAME PORT/USB

AFTERBURNER™ JOYSTICK

- Throttle full-size separabile dalla base
- Tasto speciale FOX 2 e controllo HAT
- Software di configurazione ThrustMaster® 3 con emulazione mouse e tastiera
- Comandi a resistenza regolabile
- Impugnatura in gomma
- Interfaccia USB
- Compatibile MAC/iMAC

DIGITAL INTEGRATION™

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

- 2 motori per le vibrazioni force feedback
- Impugnatura in gomma zigrinata
- Software di configurazione ThrustMaster® 3 con emulazione mouse e tastiera
- Interfaccia USB

Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02/83.31.21
Fax 02/83.31.23.42
www.guillemot.it

Thrustmaster è un marchio di Guillemot Corporation

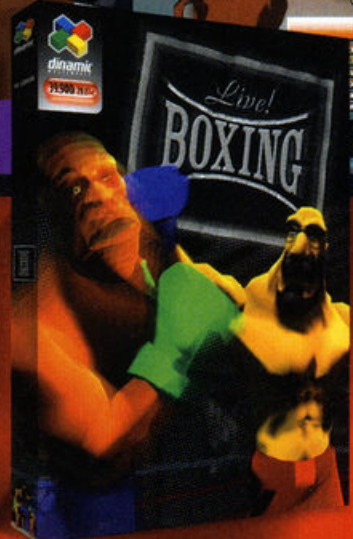
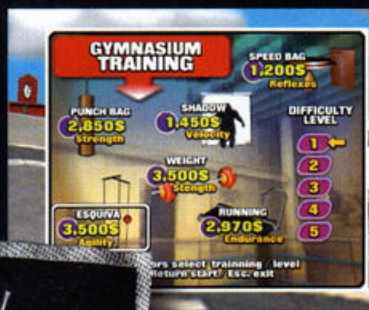
Distribuito da:
3D Planet S.p.A.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/48.86.711
Fax 02/48.86.71.37
www.3dplanet.it

www.thrustmaster.it

For use with **PC**

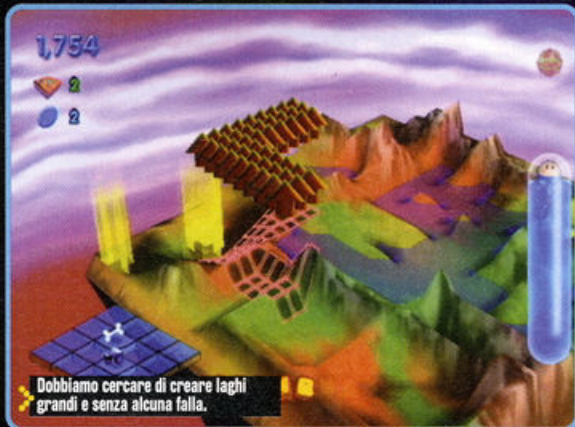
Fuori i secondi!

Presentiamo Live!Boxing, il simulatore di boxe piu' spettacolare mai apparso sul mercato

- Sistema esclusivo Real3DCartoon che conferisce al gioco un aspetto grafico eccezionale
- Realismo: grande varieta' di colpi, animazioni e caratteristicche fisiche
- Piu' di 30 diversi pugili con caratteristiche originali
- Training, scommesse, sequenze cinematiche, scenari, multigiocatore in rete locale...

I prodotti Dinamic sono venduti in edicola, grandi superfici e computer shop.

www.dinamic.it |2000

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ZED TWO | EDITORE: SCI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: STRATEGIA | GIOCATORI: 1-2

A un occhio poco allenato questa potrebbe sembrare solo una pozza d'acqua nel cielo.

Dobbiamo cercare di creare laghi grandi e senza alcuna falla.

Gli asteroidi possono fare molti danni, quindi dovremo ricorrere a rapide riparazioni.

Una modalità di allenamento è presente per consentirci di apprendere le basi del gioco.

Aquaqua Wetrix 2

Se i videogiochi ci sembrano troppo normali, Wetrix 2 dovrebbe fare al caso nostro...

Proviamo a immaginare un Tetris in 3D con l'acqua e alcuni piccoli omini che corrono da tutte le parti e avremo un'idea di cosa tratta questo Wetrix 2: Aquaqua. Si gioca esattamente come il primo Wetrix: dovremo sistemare i blocchi di varia forma che scendono dalla parte alta dello schermo in modo da creare dei laghi nei quali disporre l'acqua che scende insieme ai blocchi.
Per vivacizzare un po' le cose, anche altri oggetti scendono verso l'area di gioco, incluse bombe, mine e palle di fuoco. Il gioco ha uno stile più "da fumetto" di quello del predecessore, e la grande differenza sta nel fatto che è diviso in livelli piuttosto che consistere in un'unica, estenuante, maratona.
Capire cosa fare esattamente quando l'acqua inizia a trasbordare a destra e a manca è ancora diabolicamente frustrante.

BENE > MALE

Un puzzle game divertente e qualcosa di diverso dagli altri classici titoli che escono insieme a una nuova console.

Non intuitivo come altri puzzle game classici come Tetris e Bust-a-Move. Difficile vedere dove si trovano le falle.

QUANDO USCIRÀ?

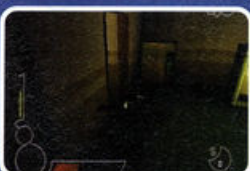
Wetrix 2 è già in arrivo per PlayStation 2... avremo una recensione su Games Master.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: HAMMERHEAD | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: GB COLOR | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

CHE DOLORE!

Non preoccupiamoci di finire le munizioni: siamo abbastanza forti anche a mani nude. Se riusciremo a essere veloci non avremo problemi.

Dobbiamo colpirli rapidamente prima che inizino a spararci contro.

Cerchiamo di stare attenti: il pericolo potrebbe essere dietro ogni angolo!

Sembra che questo orribile nemico abbia finalmente imparato la lezione.

Gli ambienti da esplorare sembrano abbastanza grandi.

Blade

Una nuova avventura per PlayStation sfrutta il nome e i muscoli di Wesley Snipes...

"Potremmo svegliarci un giorno e scoprirci morti". Parole sante.
Cerchiamo di fare un po' di chiarezza: si tratta del gioco tratto dal film di Wesley Snipes ispirato al fumetto.
Vestiremo i panni di Blade, un personaggio metà umano, metà vampiro, che potrà sfruttare le proprie caratteristiche di creatura della notte col vantaggio di poter sopravvivere senza problemi alla luce del giorno.
I 21 livelli di cui il gioco è composto si dipanano nella classica maniera delle avventure d'azione in terza persona. La giocabilità non sembra eccezionale e sembra che Blade cerchi di far leva sul carisma dei personaggi e la bellezza degli ambienti. C'è ancora molto lavoro da fare, ma i ragazzi di Hammerhead (gli stessi che hanno realizzato Quake 2 per PlayStation) hanno tutte le potenzialità per fare di Blade un bel gioco.

Premere pulsanti per accedere a nuove aree: una novità illuminante.

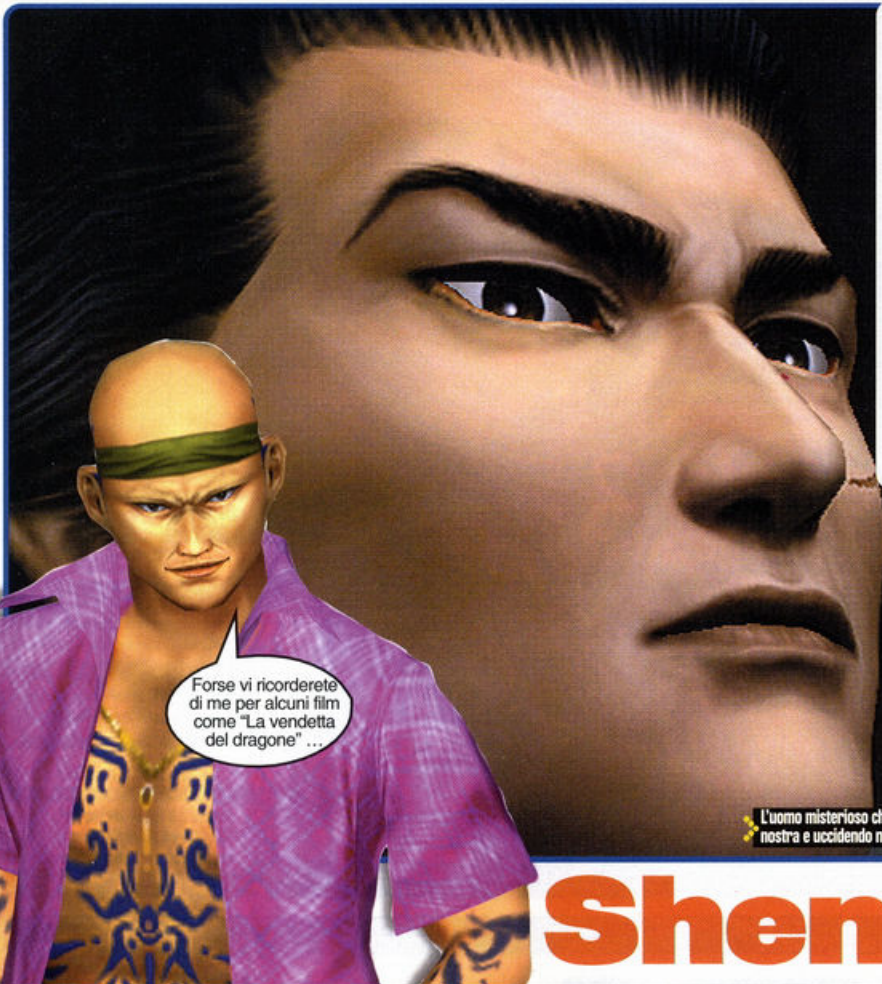
BENE > MALE

Attirerà indubbiamente i molti appassionati del fumetto. Sono presenti alcuni scenari veramente belli.

Al momento non ci troviamo niente di speciale; speriamo che il gioco finale sia migliore.

QUANDO USCIRÀ?

Anche per Blade, aspettiamoci una recensione su Games Master.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: AM2 | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

Forse vi ricorderete di me per alcuni film come "La vendetta del dragone" ...

L'uomo misterioso che ci ha distrutto la vita, irrompendo in casa nostra e uccidendo nostro padre in una serata nevosa!

▲ Ryo si precipita a salvare il padre in fin di vita, ma ormai è troppo tardi per Iwao... è spacciato.

▲ Il vecchio amuleto dietro cui si cela l'origine del mistero.

Shenmue

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	1
Mini Giochi	4
Stili di combattimento	2
Veicoli da guidare	2

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Lunedì ho **incontrato una ragazza** e martedì stavo combattendo per salvarmi la pelle contro **una banda di criminali...**

La mattina è già dura da affrontare quando tutto fila liscio. Ci svegliamo, infiliamo lo spazzolino da denti nelle orecchie, scaldiamo il toast, versiamo il tè sulla camicia. Ma almeno non siamo Ryo Hazuki che si alza dal letto il 3/12/1986. Ha appena assistito all'omicidio di suo padre per mano di uno sconosciuto misterioso e ora è tormentato dagli incubi.

INDAGINE

Tocca a noi, quindi, prendere il controllo della sua vita distrutta e trovare il colpevole di questo crimine atroce. Per questo siamo costretti a lasciare la nostra accogliente casa sulla collina e a scendere in città. Le tracce dell'assassino sono quasi sparite ma, entrando nel ruolo di detective dilettante, iniziamo subito a scoprire indizi interagendo con le centinaia di persone che popolano questo mondo. Un mondo vero e proprio! Parliamo con la gente, interagiamo praticamente con tutto, ci ritroviamo coinvolti in combattimenti: non è tanto un gioco quanto una simulazione di vita reale e non possiamo fare a meno di farci travolgere dal suo flusso. Il titolo è uscito da quasi un anno in Giappone, e sarebbe superfluo soffermarci sull'animazione dei personaggi e su come sia bella la grafica... è sufficiente guardarci intorno! Questo è in assoluto il più bel gioco per Dreamcast che sia mai uscito. Quello che veramente ci dà la traduzione è la possibilità di perderci nel mondo di Ryo, di vivere in prima persona le macabre strade della città, di affrontarne le prove e di superare anche quelle più difficili. La campagna pubblicitaria di Sega dice: "Due parole: Shenmue – Dreamcast".

> "... lasciamo **la nostra accogliente** casa sulla collina e **scendiamo** in città ..."

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Crazy Taxi	90%
House of the Dead 2	81%
Sega Bass Finishing	82%
Virtua Fighter 3tb	90%
Sega Rally	93%
Ecco The Dolphin	56%

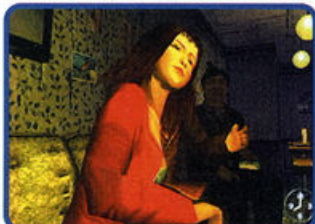
SI COMBATTE PER LE STRADE!

Sulle pericolose strade di Shenmue si combatte in due modi. Possiamo ritrovarci in una Quick Time Battle (QTB) che ci richiede di seguire combinazioni di pulsanti in stile Space Channel 5. Sembra strano, ma può portare a una sorprendente varietà di combinazioni con diversi strumenti. Altrimenti possiamo essere coinvolti in risse in tempo reale che, dobbiamo dirlo, sono molto più soddisfacenti in quanto impariamo nuove mosse man mano che avanziamo nel gioco.

Yamagishi-san può sembrare un vecchio un po' strambo... e lo è! Nonostante questo, ci può insegnare un paio di cose sul combattimento.

FACCE AMICHE!

La trama si sviluppa attraverso la nostra interazione con diversi personaggi. Se vediamo qualcuno che gironzola sulla strada, è una buona idea andare a scambiarci due chiacchiere.

▲ Uno dei nostri primi indizi. Questa ragazzina ha visto la macchina nera dello sconosciuto che si allontanava da casa nostra.

▲ Mentre visitiamo i bar di Dobita ci accorgiamo che la gente di periferia è ormai lontana.

▲ Fuku-san. Un ex studente di nostro padre, un ragazzo simpatico.

◄ Ine-san. La governante del residence dove alloggiamo e che si assicura che ogni giorno riceviamo i nostri soldi. Che tesoro!

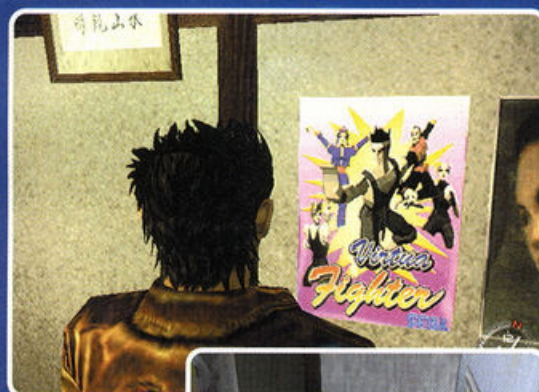
CATTIVI!

Mentre seguiamo la pista che porta all'assassino di nostro padre, ci imbattiamo in ogni tipo di problema. Non possiamo accedere a determinate aree, i motociclisti scatenano risse e altri buoni a nulla se la prendono subito a male se ficchiamo il naso nei loro affari. Il lato positivo è che lucidiamo il nostro Jujitsu.

▲ Avremo a disposizione tre tentativi per sbarazzarci di lui in questa Quick Time Battle.

▲ Motociclisti. Ce l'hanno con noi e hanno l'abitudine di girare in gruppo.

È SOLO UN GIOCO!

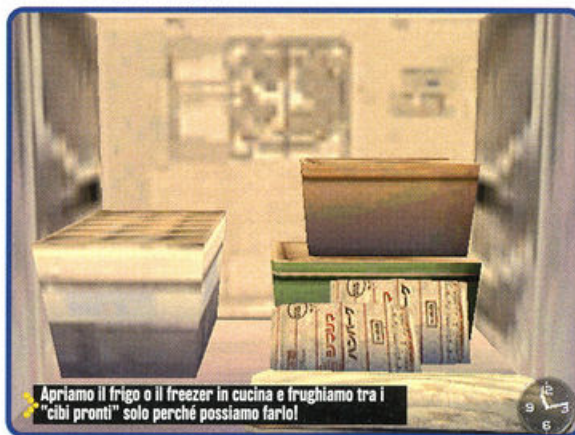
Shenmue è consapevole del patrimonio culturale dei videogiochi e fa del suo meglio per offrirci un sacco di battute per appassionati che il giocatore acuto non si farà scappare.

▲ Nella camera di Fuku-san c'è un poster di Virtua Fighter.

► Possiamo raccogliere varie miniature di Sonic nel nostro inventario. Che ne dite dell'attenzione ai particolari?

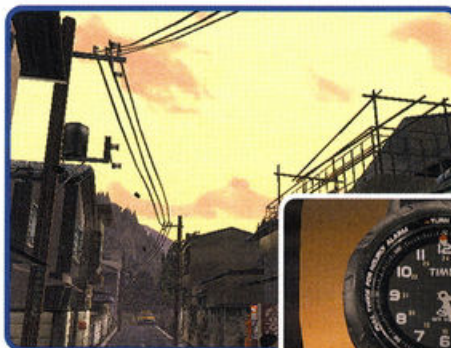
◄ Sbirciamo sotto la TV e troveremo nascosto un Saturn di Sega.

▼ Andiamo in sala giochi e giochiamo a Space Harrier!

LE PICCOLE GIOIE DELLA VITA!

Anche se aprire ogni sportello e credenza della casa e frugarci dentro non fa avanzare di molto le indagini di Ryo, ne vale sempre la pena.

Apriamo il frigo o il freezer in cucina e frughiamo tra i "cibi pronti" solo perché possiamo farlo!

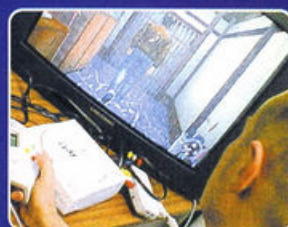
UN MONDO CHE CAMBIA

Il tempo e le condizioni atmosferiche fanno parte dei fattori principali che provocano cambiamenti sbalorditivi nel mondo attorno a noi. È proprio come la vita, in costante cambiamento.

◄ Appena torniamo a Yamanose alla fine di una giornata frenetica, il sole cala all'orizzonte donando al cielo dei riflessi color arancio!

► Cinque e venti. È ora di incamminarsi verso casa di Ine-san per prendere un tè.

Prime Impressioni

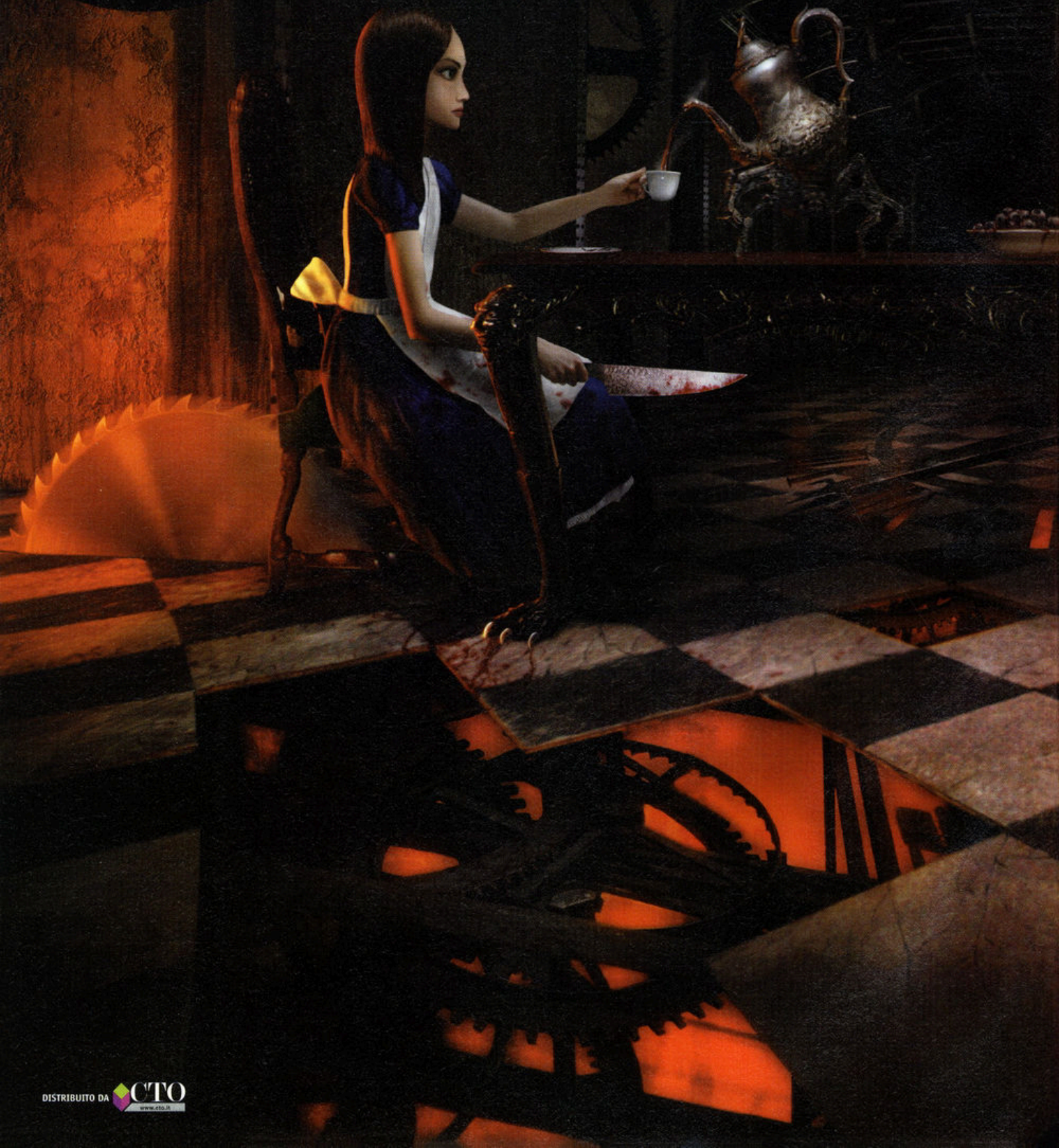
È vita Jim, ma non come la conosciamo noi!

È quasi passato un anno da quando ci siamo battuti nelle profondità complesse della versione giapponese di Yu Sukuki. Sederci finalmente davanti alla traduzione inglese è stata una rivelazione! Abbiamo potuto ascoltare tutte le variazioni nei dialoghi semplicemente aggiunte alla generale vastità dell'esperienza mentre gli impercettibili sviluppi della trama diventavano improvvisamente importanti e visibili in modo quasi accecante.
A parte la lingua, il gioco resta immutato, con noi sempre in grado di interagire con tutto ciò che ci circonda, compresi sportelli e armadi in cui frugare.
Accendiamo e spegniamo la luce un paio di volte e scopriamo che questo ha la capacità di assorbire le nostre vite.
La paura che i Quick Time Event e Battle non sarebbero stati interessanti o interattivi è passata grazie all'aggiunta di scene di combattimento in tempo reale e alla capacità che ha Ryo di imparare nuove mosse. Quindi, tutto è al posto giusto e anche la versione non definitiva con cui abbiamo giocato sembrava girare a meraviglia nel Dreamcast di Games Master. Aspettatevi quindi una recensione scottante nel nostro prossimo numero!

BENE / MALE

Un'opera profonda e complessa e il tentativo di fare qualcosa di rivoluzionario con un videogioco.

Malgrado tutta la libertà di movimento, l'azione "su rotaie" potrebbe far titubare qualcuno... a torto!

QUANDO USCIRÀ?

Tutto è pronto per il lancio del gioco, che dovrebbe essere sugli scaffali all'uscita della rivista. Al prossimo numero!

C'era una volta una bambina di nome Alice, che si smarrí in un luogo chiamato Wonderland.
Ma questo avvenne tempo fa, tanto tempo fa, quando il mondo era un posto felice ed innocente.
Ora le cose sono cambiate. E anche Wonderland. Adesso devi essere spietato se vuoi sopravvivere,
devi uccidere se non vuoi essere ucciso. E questa volta i tuoi tentativi di distruggere la perfida
Regina di Cuori saranno supportati dalla nuova e ancora piú perfezionata
versione del motore di Quake 3, in assoluto il migliore ambiente di azione 3D mai realizzato.
Benvenuto in una perversa e sinistra nuova dimensione. Bentornato a Wonderland.
American McGee's
ALICE
PC CD
ROGUE
www.alice.ea.com
www.eagames.com
EA GAMES
© 2000 Electronic Arts Inc. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts, EA GAMES, il logo EA GAMES e American McGee's Alice sono marchi depositati o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli USA e/o negli altri Paesi. Tutti i diritti riservati.
EA GAMES ™ è un marchio di Electronic Arts ™. Rogue Entertainment e il Logo Rogue Pirate ™ sono marchi registrati di Rogue Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Quake è un marchio registrato di Id Software.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: EA SQUARE | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Questi super-agenti, addestrati per salvare il mondo, a momenti perdono l'autobus. Accidenti!

COLPI BASSI!

La maggior parte delle operazioni si effettua con armi a lungo raggio a puntamento automatico azionate dal tasto R1, ma se ci faremo sotto potremo prendere letteralmente a calci i cattivi!

Ci sono sempre nuove armi pronte ad aumentare la nostra potenza di fuoco.

L'ambiente è interattivo: possiamo distruggere tutto ciò che troviamo sulla nostra strada.

Il corpo a corpo è un po' caotico e la telecamera non aiuta molto.

X-Fire

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Meglio stare **al riparo** da questo fuoco... **Brucia, scotta** e fa male: **è X-Fire!**

Electronic Arts si è concessa una pausa sul fronte dei giochi sportivi per liberare la sua potenza nel campo dell'avventura e dell'azione in tre dimensioni. Il gioco si chiama X-Fire, si pronuncia "Cross Fire" ed è uno di quei titoli in cui si corre qua e là in un mondo tridimensionale armati di tutto punto. Per farcene un'idea, pensiamo a Fighting Force e aggiungiamoci un po' di Syphon Filter e qualche moto.

GIOCO DI GRUPPO

A fare di questo un gioco veramente speciale e davvero "della nuova generazione", però, è il fatto che non si tratta di un'avventura in solitario. Ash, il nostro eroe, non è il classico pistolero asociale: anzi, approfitta delle missioni speciali per conoscere nuovi amici e per questo ha assoldato altri tre individui ben addestrati e pericolosi. Ci sono l'adorabile giovincella Maya, un'altra graziosa fanciulla di nome Melinda e l'immancabile colosso, Judd. Il loro compito è recuperare un gruppo di scienziati rapiti da una banda di bio-terroristi che minacciano la pace e la tranquillità nell'anno 2037. I primi livelli sono abbastanza prevedibili, ma una volta formata la squadra la faccenda si fa un po' più tattica. Potremo fare in modo che i nostri compagni ci seguano, oppure ordinare loro dove andare per coprirci, nonché ovviamente, visto il titolo del gioco, mettere in piedi un "fuoco incrociato". Ecco un titolo d'azione nuovo e originale per PlayStation2: quale sarà il prossimo?

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	4
Armi	22

NON TI SENTO, SONO SUL TRENO!

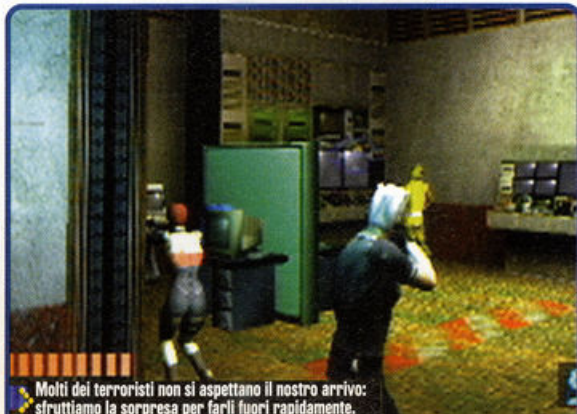
Anche se la squadra si sparpaglia, i nostri compagni si terranno in contatto con noi con queste pratiche trasmittenti, dandoci consigli utili tipo "Cerca di evitare le pallottole".

◄ Eccolo lì, nell'angolo in alto a sinistra. Ciao ciao!

▼ Raduniamoci per eliminare la sorveglianza e le trappole esplosive.

> ...Ash non è il classico **asociale** e approfitta delle **missioni** speciali per **conoscere** nuovi amici!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA 2000	78%
Theme Park World	90%
Tomorrow Never dies	67%
The Sims	89%
Cricket 2000	45%
FA Premier Stars	47%

Molti dei terroristi non si aspettano il nostro arrivo: sfruttiamo la sorpresa per farli fuori rapidamente.

CHE C'È DI MALE NELLO SPARARE ALLE SPALLE?

Possiamo ficcargli una pallottola in fronte o nella nuca, ma è molto più divertente far fuori un nemico di sorpresa. Ci sono un paio di mosse adatte: la classica camminata furtiva e il salto spiccato all'improvviso da dietro un angolo.

▲ Usiamo la telecamera per sbirciare dietro l'angolo e scoprire gli eventuali pericoli in agguato.

▲ Una volta individuato il nemico, sbuchiamo fuori da dietro l'angolo e spariamogli in pieno volto. Così si fa.

▲ Ecco un'altra mossa. Buttiamoci a terra, imboschiamoci negli angoli e nascondiamoci dietro ai ripari naturali.

SCUDO INTEGRALE!

Anche la moda è cambiata in questo mondo futuro. Al posto dei giubbotti antiproiettile ci sono armature integrali super-tecnologiche. In pratica ciò si traduce in due barre di energia. Quando gli scudi sono al massimo le pallottole non ci scuciono un baffo, ma una volta esaurita l'energia ci faranno un po' più male.

▲ Quando veniamo colpiti diventiamo decisamente impressionanti.

▲ Senza gli scudi, però, il gioco rischia di finire molto presto.

CATTIVI, MOLTO CATTIVI

Siamo nel 2037 e ci sono ancora i terroristi. Avranno anche una causa nobile, ma ciò non dovrà impedirci di sparare loro nella zucca. Non ci interessano gli affari loro. Siamo qui per uccidere...

◀ Ecco uno dei boss. Di solito hanno una potenza di fuoco superiore e sono annidati in alto.

Il sistema di puntamento automatico ci permette di attraversare alcuni livelli senza troppe difficoltà.

CHE BELLEZZA!

Malgrado l'azione a tre dimensioni sia un territorio ormai familiare, qui c'è un intero mondo di novità grafiche straordinarie. L'ambiente di X-Fire è a metà tra Duke Nukem New Bad Future e un grosso deposito pieno di armadietti. Occhio però alle occasionali immagini dai bordi irregolari.

▲ C'è un filmato ogni volta che azioniamo un interruttore o saliamo in un ascensore.

▲ Qualche difetto c'è: qui, la nostra squadra cammina sull'acqua!.

QUATTRO TESTE SONO MEGLIO DI UNA!

Staremo un po' stretti con tre killer professionisti che ci seguono come agnellini: meglio dare loro qualcosa da fare. Possiamo impartire loro ordini specifici, lasciando al gruppo i lavori pesanti, oppure lasciarli muovere per proprio conto.

Possiamo piazzare i nostri compagni per mezzo di queste pratiche frecce, affidando loro compiti di sorveglianza e copertura.

Prime Impressioni

Armati fino ai denti... ma per fare cosa?

Diciamo due parole sui comandi. Il comando analogico sinistro dovrebbe servire per tutti i movimenti, mentre il destro controlla la telecamera e la mira. Il sistema è un po' scomodo, perché la telecamera è troppo vicina al personaggio e rende necessari continui aggiustamenti. Una volta presa l'abitudine, però, l'azione si riduce alla solita sgambata con contorno di sparatorie. Il gioco diventa più pepato solo quando i nemici diventano più numerosi e iniziano ad attaccarci da più direzioni. Il sistema di puntamento automatico, comodo anche se un po' indisciplinato, ci permette di effettuare vere stragi, quando irrompiamo in una stanza mandando al creatore tutti i cattivi. L'animazione è di prima qualità: ancora una volta, Electronic Arts ha eseguito magistralmente il trucco del motion-capture. Quanto alla strategia di gruppo, nei primi livelli non serve a gran che. Solo nei successivi livelli più complessi diventa necessario utilizzarla. È bello vedere un titolo per PlayStation2 che tenta davvero una strada diversa invece di limitarsi a ritoccare la grafica, ma per sapere se ne è valsa davvero la pena dovremo attendere la versione completa.

BENE > MALE

È un classico sparatutto tridimensionale, con un po' di tattica in più e una squadra di quattro personaggi.

Presenta evidenti difetti grafici e il sistema di comando è un po' pazzerello.

QUANDO USCIRÀ?

In Giappone è già uscito, perciò non mancano che il doppiaggio e la conversione PAL!

Questi vetri sono ottimi contro i raggi di sole!

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CLIMAX | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1

Chiamiate la polizia! Per metà del gioco ci troveremo nei panni di un paio di poliziotti che sembrano preferire il caffè e le ciambelle al proprio lavoro.

Una delle missioni dei meccanici ci vede intenti a far arrabbiare Greenpeace spingendo limousine in acqua.

La macchina segreta SiR è solo uno dei veicoli che si possono scegliere. Velocità ottima, ma leggermente difficile da controllare.

L'automobile dell'agente Dibble. Un po' lenta, ma sicura e facile da guidare sulle turbolente strade di San Francisco.

Super Runabout

IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Un gruppo di **meccanici e due** dei più scatenati poliziotti di sempre si **affrontano sulle strade** di San Francisco.

Proviamo a immaginare il divertimento cittadino di Crazy Taxi con un'azione che non si limita a lasciare in giro la gente, e saremo sulla buona strada per capire come funziona questo Super Runabout.

In questo gioco potremo vestire i panni della polizia o di un gruppo di meccanici locali per lasciare il segno nelle turbolente strade delle colline di San Francisco. Tutti i luoghi più famosi della città, come Coit Tower e Lombard Street, sono stati riprodotti nel gioco e buona parte dei fondali si può distruggere liberamente. Sfrecciamo lungo China Town per cercare di disinnescare una serie di bombe e vedremo volare per aria intere bancarelle del mercatino messo a soqquadro dal nostro passaggio.

SI GUIDA!

Ognuna delle due fazioni deve completare sei missioni base e per farlo ha a disposizione il proprio garage di vetture modificate per l'occasione. Si tratta, quindi, di schiacciare l'acceleratore a tavoletta e di tenere un occhio sulla strada e uno sul tempo. Un minuto ci troveremo a correre nella City Hall, mentre subito dopo saremo intenti a spingere limousine nella baia. Divertimento sfrenato, quindi, col vantaggio di ottenere nuove macchine e livelli in caso di vittoria. Ci sono alcuni problemi grafici che devono essere risolti prima dell'uscita del gioco e il controllo della vettura, benché più realistico di quello visto in Crazy Taxi, non risponde molto bene. Va anche considerato che, benché la città sia enorme, non potremo vederla tutta a causa del tempo e di vari blocchi stradali. Per quel che riguarda i pregi dobbiamo ammettere che la possibilità di guidare qualcosa che non sia un taxi lungo strade cittadine affollate ci stuzzica, e che le collisioni presenti in questo gioco sembrano davvero sensazionali.

> "... si tratta, quindi, di tenere un occhio sulla strada e uno sul tempo..."

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Time Stalkers	68%
Felony 11-79	70%

EMBLEMATICO!

Ci sono molti modi per ottenere punti bonus mentre stiamo giocando in una missione. Effettuare grandi balzi sulle collinose strade cittadine ci renderà un cospicuo gruzzolo. Utilizzando una combinazione di bonus di denaro e tempi per le missioni molto bassi potremo accedere a missioni segrete e veicoli extra.

Ci converrà essere bene imbottiti per questo atterraggio. Oh, e avremo bisogno anche di un nuovo set di ammortizzatori.

Vederci coinvolti in incidenti spettacolari è uno dei punti di forza del gioco, anche se ci costa molto tempo.

VOLARE!

Se riusciremo a completare una missione nel tempo previsto otterremo un nuovo veicolo. Ognuno di essi ha caratteristiche differenti, quindi ogni singola macchina potrebbe servirci per completare una missione ancora più in fretta. Alcune, naturalmente, come il camioncino, sono lì solo per divertire.

Lo scooter ha una velocità di punta un po' bassa, ma potrà essere usato per sgusciare facilmente fra diversi ostacoli.

Mentre i meccanici ottengono il ciclomotore, i poliziotti si avvalgono della moto a quattro ruote.

BENE / MALE

Sana azione automobilistica unita a un gran numero di veicoli e missioni: potrebbe essere un bel gioco.

Le dodici missioni base e la scarsa manovrabilità dei mezzi potrebbero rendere il gioco noioso e corto.

QUANDO USCIRÀ?

Lo sviluppo di questo titolo è praticamente completo. Lo recensiremo nel prossimo numero.

La Guida

I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI -

ALIEN RESURRECTION

È una riunione di famiglia, con Ripley, sua madre e tutti i suoi fratelli e sorelle. Games Master ci spiega i trucchi per sopravvivere...

ENGINEERING DECK

Sembra facile a dirsi, ma gli alieni sono ben nascosti e pronti a farci la festa... Stiamo in guardia...

Una delle bobine di detonazione è nelle mani di un marine morto. Ce ne mancano ancora quattro.

Alla fine di questo livello ci avvertono che una delle scialuppe di salvataggio ha dei problemi ai motori che causeranno un'esplosione imminente; ciò significa che dobbiamo allontanare la scialuppa al più presto dalla nave. Ovviamente abbiamo solo pochissimi minuti per farlo. Come se non bastasse, le luci si spengono e gli alieni ci attaccano da ogni angolo. Preoccupiamoci della minaccia immediata, poi prendiamo di corsa la porta sulla destra che conduce a una stanza di ricreazione. All'interno troveremo un corpo con la prima delle quattro bobine del detonatore. Torniamo sui nostri passi e saliamo sulla scala. Alla fine della scala passeremo attraverso un buco che ci introdurrà in una piccola stanza, quella in cui dobbiamo portare le bobine del detonatore. Inseriamo la nostra bobina e scendiamo di nuovo per la scala. Nel posto in cui siamo stati attaccati la prima volta c'è una scala che scende al piano sottostante: quando scenderemo troveremo sulla destra un'altra scala che ci condurrà a un'altra sala di controllo. Qui troveremo una bobina del detonatore. Recuperiamola e torniamo di corsa all'altra scala sullo stesso piano, dove troveremo anche la terza bobina. L'ultima si trova nel piccolo condotto di areazione: percorrendolo fino in fondo scopriremo un alieno intento a cibarsi di una carcassa umana. Dopo che lo avremo eliminato potremo aprire la scatola nel cui interno si trova la bobina. Si aprirà un buco in un muro che ci consentirà di giungere subito alla prima stanza di controllo. Inseriamo le bobine per attivare l'espulsione della scialuppa di salvataggio.

Questa scala ci porta alla stanza di controllo delle bobine.

Meglio non disturbare gli alieni mentre mangiano.

Inseriamo le bobine in questo contenitore.

MILITARY COMPLEX

Passiamo da questo condotto per raggiungere i raggi di sicurezza.

Impossibile superare le guardie. Corriamo indietro sparando.

Il fucile a pallettoni è eccellente, ma contro i facehugger non può nulla.

Prima di tutto, disattiviamo i raggi di sicurezza. Proseguiamo e cerchiamo il piccolo condotto di ventilazione sulla sinistra. Entriamo nel condotto per raggiungere la stanza adiacente, in cui dovremo disattivare le misure di sicurezza. Prima di tornare dovremo assicurarci di avere selezionato come arma il fucile a pallettoni, poiché gli alieni più grandi a questo punto saranno molto vicini. Dopo che saremo saliti sulla scala che conduce nel piccolo magazzino e avremo aperto la stanza, dovremo ammazzare gli alieni, ma meglio non correre subito nell'area più grande. Facciamo solo qualche passo finché i soldati non abbandoneranno le loro posizioni, poi torniamo indietro sparando con il fucile a ripetizione. Quando saranno tutti morti, attiviamo il montacarichi: ovviamente così facendo attireremo in quest'area una valanga di alieni. Raggiunto il laboratorio di ricerca ci comunicano che l'accesso è vietato, quindi prendiamo verso destra: la porta si aprirà di scatto. Ci troveremo davanti un alieno. Facciamolo fuori, poi avviciniamoci al corpo che giace sul letto. Proviamo a usare il lettore palmare che troviamo vicino al corpo: non funziona. Eliminiamo i facehugger poi occupiamoci anche del clone. Adesso usando il lettore palmare potremo aprire il laboratorio di ricerca, in cui ci aspettano un bel po' di alieni e di facehugger. Mentre scendiamo la scala, spariamo con la pistola verso il basso per mettere fuori uso i manicotti dell'alimentazione e bloccare così l'alimentazione di corrente, poi lanciamo una granata nel nido degli alieni. Per accedere al deposito dobbiamo agire sull'interruttore che si trova nella stanza a sinistra. Per riavviare il computer principale disattiviamo il campo di forza premendo i lettori palmari che troviamo a ogni angolo dei corridoi esterni. Si attiverà la serie successiva di lettori che potremo usare per disattivare il secondo campo di forza.

Per far funzionare il lettore palmare dobbiamo prima fare a pezzi il clone.

MAXIMUM SECURITY

Meglio allenarci un po' prima di entrare in palestra. Potremmo fare brutta figura...

Esploriamo tutte le celle con il lanciafiamme, perfetto per arrostire i facehugger.

Dietro questa porta c'è il clone finale. Per entrare ci servono tutte le cinque schede chiave di sicurezza.

L'ultimo nostro obiettivo qui è quello di distruggere il clone #5, una missione quasi impossibile da portare a termine. Infatti ci servono in totale cinque schede chiave per avere accesso al clone ed è tutt'altro che semplice impossessarsene. La scheda chiave numero 3 dell'High Level è nelle mani di una guardia che è in palestra. Saliamo sulla passerella che porta alla palestra, tenendo pronte le nostre armi migliori perché all'interno ci sono alcuni marine. Durante la lotta la scheda finirà per terra. La scheda 4 si trova proprio fuori dalla palestra sulla passerella. Cerchiamo accanto alle protezioni laterali. Per le due schede successive dovremo faticare molto di più, perché saremo costretti a scendere nelle celle. Per aprirle, agiamo per due volte sugli scanner palmari ed entriamo sparando a tutta. Facciamo attenzione ai facehugger perché in giro non troveremo molti kit di pronto soccorso. L'ultima scheda si trova a sinistra della porta sbarrata che stiamo tentando di aprire (che conduce all'area di clonazione). Dirigiamoci verso la sala operativa, superiamola e cerchiamo i due umani che hanno la chiave del piano. Li riconosceremo all'istante per le giacche ridicole che indossano. Ora inserendo le cinque chiavi potremo aprire la porta dell'area di clonazione.

"Ce n'è anche per te!". Un locale fa a botte con i marine. Le armi migliori a nostra disposizione sono il fucile a ripetizione e il fucile a pompa (ma dobbiamo aspettare che si avvicinino prima di sparare).

Ecco una delle celle. Apriamole tutte e cerchiamo tra gli alieni la scheda mancante.

MESS HALL COMPLEX

Ma guarda in che stato è! Difficile mettere tutto in ordine prima che arrivi mamma.

Il boccaporto che conduce al passaggio sommerso. Per aprirlo entriamo nella stanza piccola di fronte.

Terribile attraversare le aree allagate: oltre a essere molto faticoso dobbiamo anche fare attenzione a non affogare. Dopo aver preso l'ascensore per salire e aver messo fuori combattimento i tre alieni che ci siamo subito trovati davanti, scendiamo nella stanza grande e prendiamo la porta che ci conduce nella zona sommersa di fronte. Ruotiamo la manopola per aprire il boccaporto nell'area sommersa. Percorriamo a nuoto questo condotto e afferriamo l'unità di pronto soccorso nella sala grande sommersa. Ora sempre nuotando percorriamo verso l'alto il condotto centrale. Giriamo entrambe le valvole e poi ributtiamoci in acqua. Ora dal condotto che abbiamo aperto arriverà un alieno. Cerchiamo di superarlo a nuoto o di eliminarlo per raggiungere un punto sicuro. Ruotiamo la valvola e nuotiamo verso un'altra area grande sottostante, in cui vi sono altri due alieni. Dopo che se ne saranno andati, torniamo su per respirare, poi cerchiamo un passaggio sommerso appena sotto il livello dell'acqua. Dopo averlo trovato, percorriamolo scendendo fino in fondo per recuperare alcuni oggetti. Ora possiamo tornare su, senza dimenticare di eliminare l'alieno che emerge dal passaggio che abbiamo appena attraversato. A questo punto non ci resta che seguire le passerelle che portano al locale della manutenzione e premere il pulsante per mettere in linea i sistemi.

È la lezione di aerobica più dura cui abbia mai assistito.

Ci sono degli oggetti da recuperare sul fondo della conduttura, ma attenzione agli alieni che ci seguono...

Percorrendo a nuoto il tunnel verso l'alto emergiamo in un ponte sopra il livello dell'acqua.

Questo pulsante è guardato a vista da due piccoli facehugger e dal loro fratello alieno più grande. Lasciamo la stanza prima di premerlo o saremo nei pasticci

WAREHOUSE COMPLEX

Facciamo passare le schede nel pannello e prepariamoci per dei guai seri.

I nidi di alieni sono sempre un bel fastidio, ma con questa arma sarà tutto più semplice.

Terribile. La prima scheda chiave sta affondando piano piano. Facciamo fuori il suo possessore senza fatica, ma con enorme soddisfazione.

Facciamoci largo tra gli alieni fino a raggiungere i due pannelli di controllo che sono uno di fronte all'altro. Facendo passare le schede attraverso i pannelli si apriranno le porte. Facciamo però attenzione perché ci troveremo di fronte tre alieni. Superiamoli, uccidiamo le creature nella stanza seguente e salviamoci usando il pannello prima di scendere a nuoto e recuperare la scheda chiave dell'Engineering Level 1 (dalla guardia morta). Proviamo a usarla per il lettore della porta accanto, ma non funziona! Raggiungiamo a nuoto l'area superiore tenendoci bene di lato e poi usciamo all'esterno arrampicando sulla scala. Serviamoci del pannello per disattivare il campo elettrico e nuotiamo verso l'area sommersa. Arrampichiamoci all'esterno e ruotiamo le quattro manopole delle valvole per correggere il guasto che ci ha impedito di usare la scheda chiave al livello sottostante.

Per procedere, ruotiamo questa manopola e le altre che troveremo.

Il lanciamissili è l'arma più divertente da usare, grazie alla sua potenza di fuoco impressionante.

DOCKING BAY

Verso la fine del gioco la nostra missione diventa semplicemente quella di sopravvivere. Dobbiamo anche vedercela con un immenso alieno che non aspetta altro che farci secchi. Passiamo a carponi sotto la porta parzialmente sollevata ed entriamo nella sala grande, in cui apparirà l'alieno che ci da la caccia. Saremo costretti a difenderci. Mandarlo a terra è impossibile, ma girandogli intorno possiamo colpirlo e fargli abbastanza male da metterlo fuori gioco. L'alieno è un po' goffo però e inavvertitamente blocca le porte. Non ci resta che fuggire di corsa passando da una sezione molto stretta. L'intera area subirà un blackout e ci troveremo di fronte un'infinità di alieni. Meglio indietreggiare e abbattere gli alieni più veloci dalla distanza, poi proseguiamo. Cercando la causa dell'esplosione che ha provocato il blackout troveremo un passaggio. Prendiamo verso sinistra e apriamo l'ascensore usando il lettore palmare, raccogliamo gli oggetti e torniamo al montacarichi che ora abbiamo attivato. Spazziamo via tutti gli alieni che ci vengono incontro e prima dell'esplosione allontaniamoci per evitare troppi danni. Ora prepariamoci per un'altra battaglia con il bestione. Ancora una volta la chiave per batterlo sarà di indietreggiare sparando e di utilizzare i pulsanti del mitragliatore. Quando fugge, cerchiamo il secondo ascensore e andiamo al ponte successivo. Questa lotta con l'alieno non è stata l'ultima purtroppo. Eccolo di nuovo. Usiamo la stessa tattica e colpiamolo finché fugge via, poi occupiamoci delle uova e dei facehugger che ci bloccano la via di fuga dal ponte.

All'inizio l'enorme alieno non ci seguirà.

Usando il fucile a pallettoni occupiamoci degli alieni che incontriamo. In questa fase sono molto forti.

Se si avvicina così tanto significa che non corriamo abbastanza. Lasciamolo più dietro.

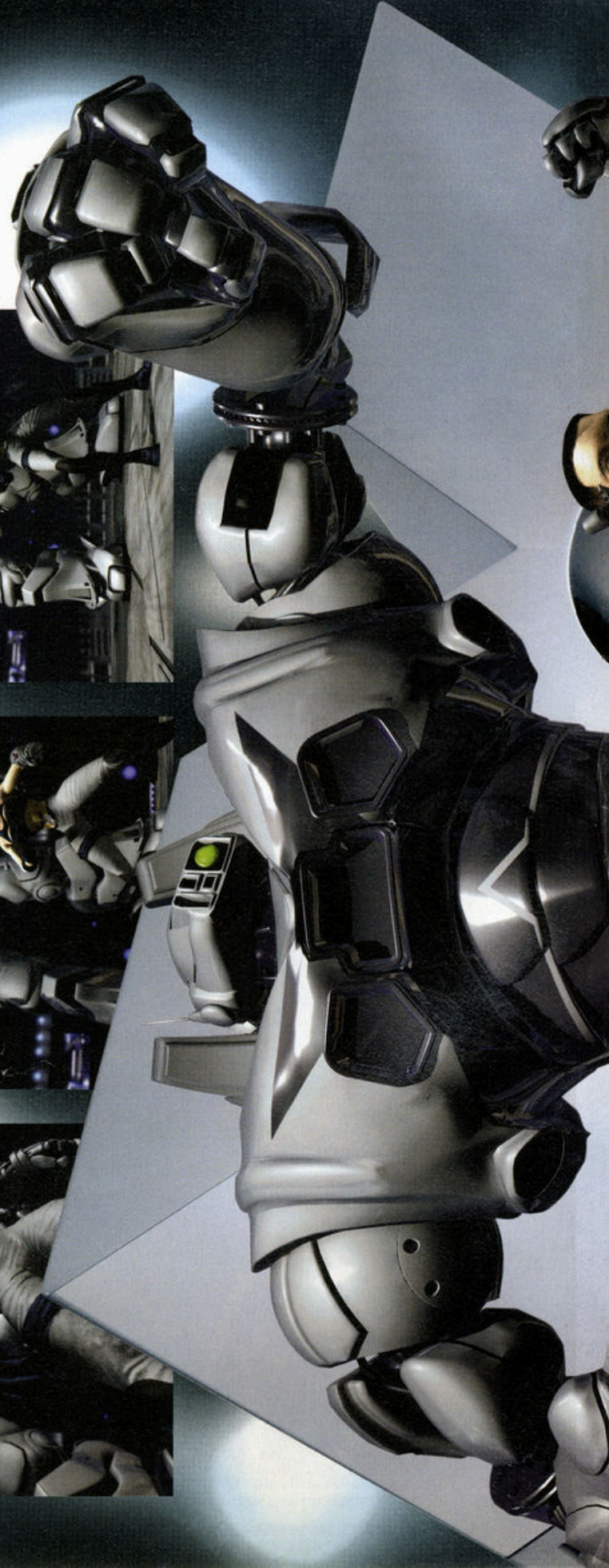
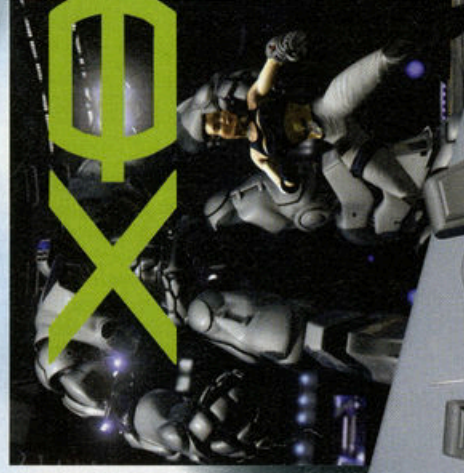
Eccolo di nuovo, immenso e schifoso! Impossibile metterlo a terra, quindi continuiamo a muoverci attorno al bestione spostandoci di lato per colpirlo poi frontalmente. Se continuiamo a sparare alla fine se ne andrà.

THE BETTY

Rompiamo il vetro che le protegge e ruotiamo le quattro valvole il più velocemente possibile.

Due colpi metteranno a terra il bestione per qualche secondo, che dovremo sfruttare al meglio.

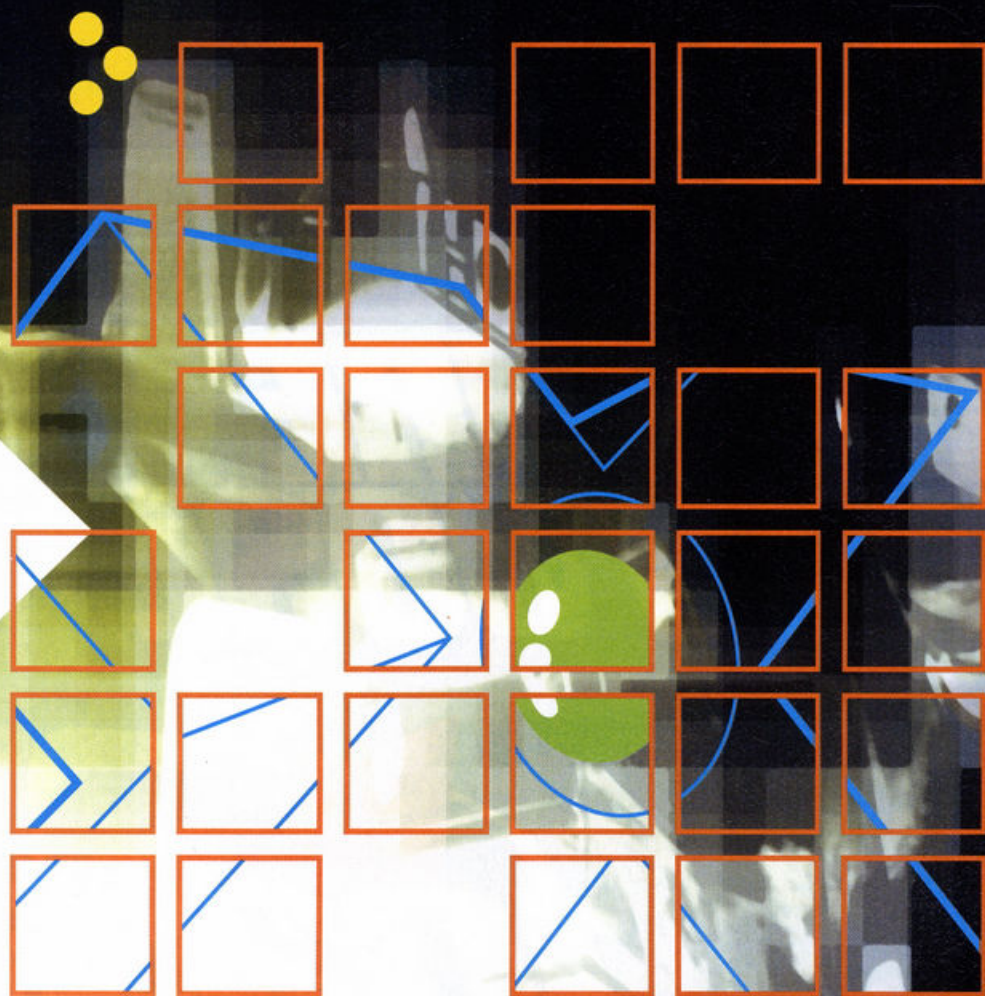
Con il computer principale finalmente in linea siamo vicini alla vittoria: abbiamo anche il tempo di vederlo ballare un po'...

Siamo quasi salvi. Dobbiamo raggiungere il ponte di comando trovando il percorso giusto. Proprio quando pensiamo di avercela fatta, il computer di bordo ci segnala una falla nello scafo: meglio andare a controllare. Sembra che quell'immenso alieno all'ultimo livello abbia fatto un buco nella corazza esterna e non voglia proprio farci scappare. Dal ponte apriamo la porta nel piccolo corridoio e cerchiamo una piccola stanza con quattro valvole, protette da un pannello di vetro temprato. Voltiamoci. Il goffo bestione ci sta aspettando e si avvicina. Per aprirci una via di fuga dovremo usare i maniglioni protetti dal vetro. Quanto all'alieno, due colpi di fucile basteranno per metterlo k.o. per alcuni secondi: non perdiamo questi secondi preziosi!
Ruotando tutte le quattro valvole possiamo entrare nel breve corridoio e usare lo scanner palmare per aprire la porta. Una volta raggiunto il lato opposto comparirà l'alieno intento a farsi largo attraverso la porta di metallo. Andiamo di corsa verso la stanzetta seguente e come in precedenza rompiamo i pannelli in vetro e ruotiamo i maniglioni. Procediamo lungo un altro corridoio stretto con una porta bloccata. Apriamola, poi in fretta passiamo nel passaggio buio piccolo. Strisciando per uscire fuori troveremo all'angolo un nuovo passaggio da percorrere carponi. Di qui arriveremo alla console di un computer. Troveremo il nostro inseguitore all'interno del condotto dell'aria da cui siamo entrati. Cliccando un pulsante potremo spedirlo nello spazio. Ce l'abbiamo fatta!

Gustiamocelo per un po' mentre si agita dietro il vetro, poi spediamolo nello spazio.

XBOX™

Games Master

L'XBOX SCONVO

Abbiamo visto il futuro, ed è a forma di X...

Dopo aver tenuto un certo riserbo per mesi, Microsoft ha finalmente iniziato a stuzzicare i nostri sensi svelando una lista lunghissima di sviluppatori per Xbox e una piccola anteprima delle prime scene di un vero e proprio gioco. Games Master era lì in prima fila...

"NON SOLTANTO ESPANDEREMO L'ATTUALE MERCATO DELLE CONSOLE, MA

LGE L'EUROPA

Potremmo non gradire l'idea, ma con sviluppatori così portentosi e specifiche tecniche che calpestano quelle della PlayStation 2, l'Xbox parte favorito nella guerra fra le console di nuova generazione...

Forse non sarà stata la presentazione più spettacolare di sempre, non c'erano donne in abiti succinti come alla presentazione del Nintendo Gamecube, né ghiaccio secco a volontà, ma il messaggio principale che abbiamo raccolto da è stato abbastanza chiaro: Microsoft sta facendo del suo meglio per contrastare il potere commerciale della PlayStation 2. È stato J Allard, General Manager e "Ministro del divertimento" di Xbox, a condurre la discussione, in collegamento via satellite con Stati Uniti, Tokyo e Londra. Camminando sul palco, prima ha preso un foglietto da cui ha letto i nomi di una decina di sviluppatori attivi al momento sulla macchina, poi ha srotolato e letto una lunghissima lista di 155 sviluppatori che da quest'autunno supporteranno la console. Questa lettura ha suscitato urla di gioia (dagli USA) e favorevoli mormorii (dal Regno Unito). Da Acclaim a Zono Inc, passando per Namco, Capcom, Activision, Konami e Infogrames, ci troviamo di fronte al più grande schieramento di sviluppatori mai visto prima del lancio di una nuova console. Un video di alcuni presidenti delle compagnie suddette, i quali parlavano di quanto fossero felici di lavorare con Microsoft, non ha fatto altro che confermare quanto già ci si aspettasse. Grazie all'incredibile potere di Microsoft nel mercato dei PC persino i più incerti grandi capi giapponesi si sono interessati molto al progetto Xbox. "Microsoft ha avuto successo in tutto il mondo con altre piattaforme. Siamo sicuri che l'Xbox sarà un altro di questi successi", ha detto Kazumi Kitaune, Direttore Esecutivo di Konami. Anche Haruhiro Tsujimoto, amministratore delegato di Capcom, è sembrato abbastanza fiducioso: "Ci aspettiamo molto da questa collaborazione con Microsoft, e speriamo che l'Xbox diventi sinonimo di crescita nell'industria dei giochi".

Tutto bene, quindi, ma i giochi? Microsoft ha risposto alla domanda con un rapido video di tre minuti che, pur senza svelare il nome di nessun titolo, era davvero impressionante e mostrava un sacco di facce note insieme ad alcuni nuovi titoli misteriosi!

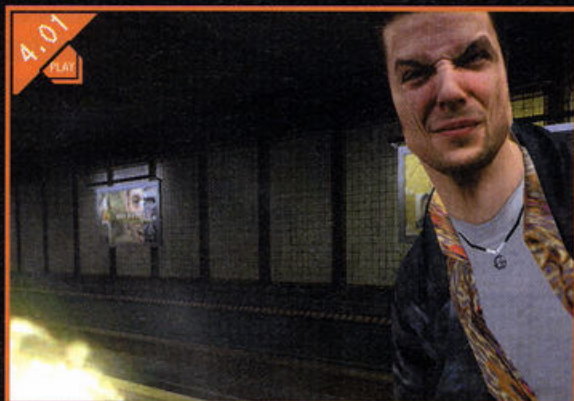
A chiudere questa grande nottata per Microsoft, la presentazione del nuovo logo Xbox e la conferma che il nome sarà lo stesso anche per l'uscita ufficiale della console.

Siamo certi che anche per l'Xbox si creeranno enormi file davanti ai negozi il giorno del lancio, considerando le specifiche tecniche e il fatto che Bill Gates ha intenzione di spenderci mezzo miliardo di dollari in pubblicità. Non abbiamo alcun dubbio, l'Xbox sarà grandioso...

GLI SVILUPPATORI

Riusciamo a trovare i nostri favoriti?

ACCLAIM	KOEI
ACTIVISION	KONAMI
AKI CORP	KOOL KIZZ
ALFA SYSTEM	KUJU
ALTAR INTERACTIVE	LEGEND
ANCHOR INC.	LIGHTWEIGHT
ANGEL STUDIOS	LOST BOYS
ARC SYSTEM	MAJESCO
ARGONAUT	MASS MEDIA
ARIKA	MAX-INT.
ARTDINK	MGM INTERACTIVE
ARTOON	MICROIDS
ASK	MIDAS
ATLUS	MIDWAY
ATD	MONOLITH
AWESOME	MONSTER
BAM!	MYTHOS GAMES
BANDAI	NAGI
BARKING DOG	NAMCO
BETHESDA	NEST
BIOWARE CORP.	NEVERSOFT
BLUE BYTE	NIHILISTIC SOFT.
BLUE SHIFT	NIHON CREATE
BUNKASHA	NOVALOGIC
CAPCOM	OVER WORKS
CHARYBDIS	PACIFIC COAST
CLIMAX	PANTHER SOFT.
CONSPIRACY	PAPYRUS
CORPORATION	PARADIGM
CORE DESIGN	PIPE DREAM
CRAVE	QUBE
CRITERION	R A C
CRYO	RADICAL
CRYSTAL DYNAMICS	RAGE
DATAM POLYSTAR	RAVEN
DEEP RED GAMES	RED STORM
DIGITALWARE	REFLECTIONS
DMA DESIGN	RIPCORD
DREAMCATCHER	RIVERHILLSOFT
DREAMFORGE	ROCKSTAR
DWANGO	SAFFIRE
DYNAMIX	SCI
EDGE OF REALITY	SHOEISHA
EIDOS	SIERRA
EMPIRE	SILICON DREAMS
EON DIGITAL	S & SCHUSTER
ENT.	SKY CO.
EPIC GAMES	SOUTHPEAK INT.
ESCAPE	SPIKE CO.
FACTORY	STARBREEZE
FOX INTERACTIVE	T&E SOFT
FROM SOFTWARE	TAITO
FUNCOM	TAKARA
GAMEPLAY	TAKE-TWO
G.O.D.	TAKUYO KOUGYO
GENKI	TDK MEDIACTIVE
GLOBAL A	TECMO
H.A.N.D.	TELENET JAPAN
H.I.C.	TERMINAL REALITY
HASBRO	CODEMASTERS
HAVAS	COLLECTIVE
HEADLOCK INC.	LEGO
HEAVY IRON	PITBULL
HOUSEMARQUE	T.W. EXPERIENCE
HUDSON SOFT	THQ
HUMONGOUS	TITUS
ID SOFTWARE	TOPWARE
I-IMAGINE	TREASURE
INT. IMAGE	UBI SOFT
CORP.	VALVE
IMAGINEER	VICTOR INT.
INCREDIBLE TECH.	VIDEO SYSTEM
INFOGRAMES	VIRGIN
INTERPLAY	VIS
JALECO	VOLITION
KABOOM STUDIOS	WARTHOG
KALISTO	XENN INC.
KEMCO	YAGER DEV.
KOTOBUKI	YUKI ENTERPRISE
KODIAK	ZONO

LO CATAPULTEREMO SU NUOVI LIVELLI" KAZUMI KITAUE, KONAMI

BUNGIE SI UNISCE AL VIAGGIO!

Il primo gioco che ha ottenuto l'approvazione a uscire per Xbox è stato lo spettacolare Halo di Bungie. Considerato da molti uno dei titoli più promettenti per PC, Halo è diventato il primo titolo originale per Xbox e Microsoft ne è stata così entusiasta che ha acquistato tutta la compagnia! Una versione PC uscirà subito dopo quella per Xbox, considerati i forti legami fra i due formati. È una storia fantascientifica ambientata in un mondo alieno artificiale che ha la forma di un enorme anello (l'origine del nome Halo...) che genera gravità mentre ruota, costringendo chiunque al suo interno. Il risultato è un mondo in cui l'orizzonte curva e finisce altissimo, piuttosto che svanire in lontananza, e a ciò si sommerà una giocabilità ricca di scontri a fuoco con imponenti veicoli.

Peter Molyneux: Si presenta per l'apertura di una busta.

"È COSÌ POTENTE CHE TUTTI I NOS

"LE CAPACITA TE

J Allard: Il Signor Xbox di Microsoft e gran cerimoniere.

"NON ABBIAMO AVUTO ALCUN

SPECIFICHE TECNICHE: TESTA A TESTA CON PLAYSTATION 2:

Ammiriamo la potenza dell'Xbox paragonata all'altro peso massimo: la PlayStation 2. Almeno sulla carta, abbiamo un vincitore...

XBOX

Processore a 128 bit Intel Pentium III 733 MHz
X-Chip Grafico a 300 MHz
64 MB di RAM
Hard Disk da 8 GB
Lettore DVD 5x con possibilità di riprodurre film
Quattro porte controller da gioco
Porta Ethernet 10/100 MBps
Banda larga abilitata + modem opzionale
150 milioni di micropoligoni/particelle al secondo
100 milioni di poligoni al secondo (shading, texturing)
Anti-alias a tutto schermo
Risoluzione massima: 1920x1080
256 Canali Audio

PLAYSTATION 2

Emotion Engine a 128 bit a 295 MHz
Graphics Synthesizer a 148 MHz
32 MB di RAM
Niente Hard Disk
Lettore DVD 4x con possibilità di riprodurre film
Due porte per controller
Porte USB e iLink
Niente possibilità di connettersi in rete
75 Milioni di poligoni al secondo
66 milioni di poligoni geometrici 3D al secondo
Anti-alias a tutto schermo assente
Risoluzione massima: 640 x 480
48 Canali Audio

▲1.01 Il nuovo logo Xbox – un buco nel metallo con una strana fosforescenza verde sotto. 1.02 Il luogo. Nutopia. Un lussuoso locale serale di Londra. Da notare i monitor utilizzati per mostrare agli ospiti gli eventi di San Francisco e Tokyo. 1.03 – 1.04 Live da Tokyo, Robbie Bach, Vice Presidente della sezione Giochi di Microsoft. 2.01 – 2.04 Una lunga sequenza di Colin McRae Rally 2 era davvero bella. Le immagini mostrate, però, sembravano pre-renderizzate, come quelle di molti altri giochi dello show. 3.01 J Allard ha preso la linea da San Francisco e ha letto la lunga lista di sviluppatori. 3.02 Grandi dell'industria come Ron Doornink, Presidente di Activision, sono intervenuti per mostrare il loro supporto. 4.01 – 4.06 Max Payne era splendido, anche se quella mostrata sembrava la versione PC. 5.01 – 5.03 Tony Hawk's 2. Ancora una volta pericolosamente simile a un PC. 6.01 Kazumi Kitaue, boss di Konami, ha mostrato il suo supporto. 6.02 Come anche Haruhiro Tsujimoto di Capcom. 7.01 – 7.03 Silent Hill 2 sembrava pazzesco (nonostante fosse in visione soltanto l'FMV). 8.01 – 8.04 Stessa cosa per Ready 2 Rumble 2, con l'intro che veniva passata come gioco vero e proprio. 9.01 – 9.03 Nascar sembrava bellissimo. 10.01 – 10.02 I primi demo tecnici. 11.01 – 11.02 Unreal Tournament (su PC…) 12.01 Quando i filmati e i collegamenti dal vivo sono finiti, si è potuto sempre mangiare del pesce…

TRI SVILUPPATORI NE LODANO LE CAPACITA" PAUL EIBLER, TAKE TWO

CNICHE DI XBOX SONO IMPRESSIONANTI" NEIL NICASTRO, MIDWAY

NA ESITAZIONE NELLO SVILUPPO PER XBOX" RICHARD DARLING, CODEMASTERS

Il potere logora chi non ce l'ha.

PC CD ROM

Numero Verde 800-821177

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation™ e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo La Foppa, 2.

www.microids.com Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

La tua sete di conquista
non avrà mai fine.

Nuovi eroi da scoprire. Nuovi Mondi da conquistare.

Prova a giocare con Game Voice. Controlla il gioco con la voce e comunica tramite rete con compagni ed avversari.

SideWinder Strategic Commander

Provalo con Strategic Commander. Potrai scorrere e ruotare la mappa di gioco ed eseguire anche i comandi più complicati con un solo tocco.

5 nuove civiltà, 4 nuove campagne ricostruite su basi storiche, 11 nuove unità di combattimento, 26 nuove tecnologie, nuove appassionanti modalità di gioco, nuove mappe realistiche basate su aree geografiche reali. The Conquerors Expansion: molto più di una semplice espansione.

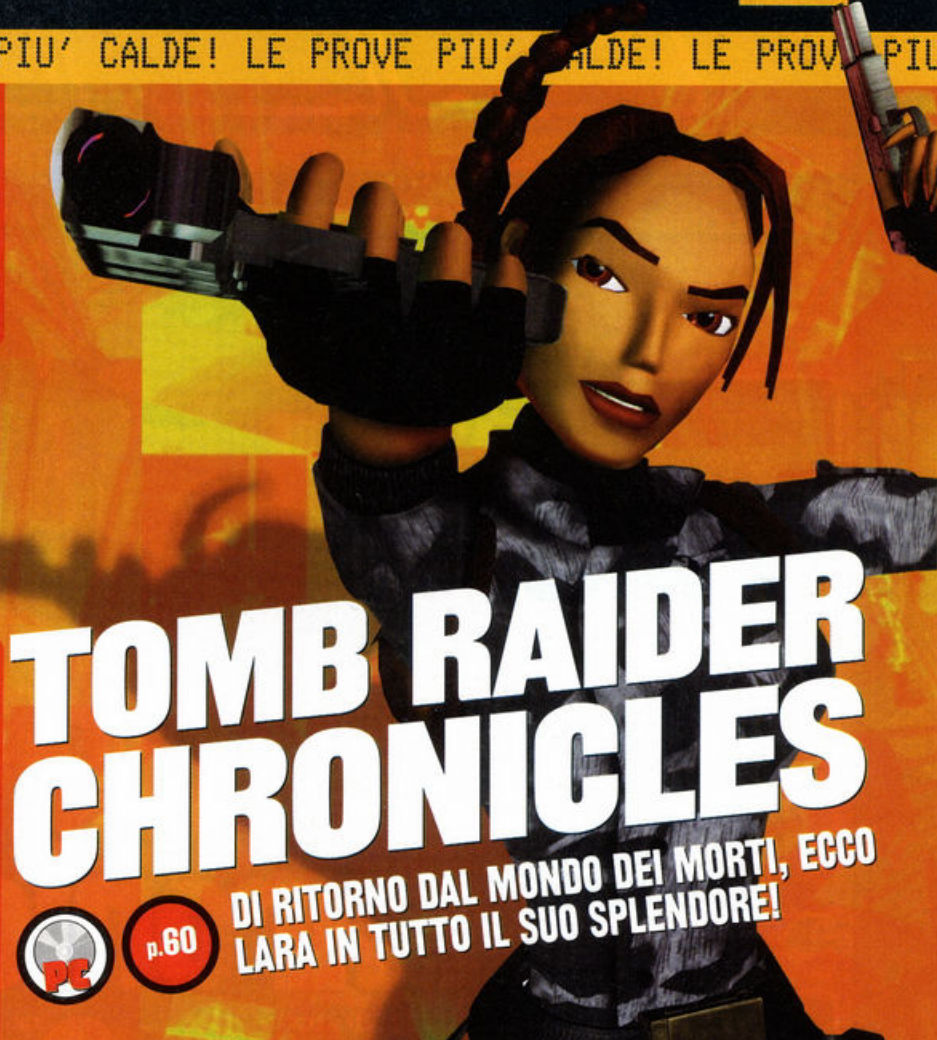
www.microsoft.com/italy/games/
numero verde: 800.815.815

Microsoft
Dove vuoi andare oggi?

LE NOSTRE PROVE

LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!

TOMB RAIDER CHRONICLES

DI RITORNO DAL MONDO DEI MORTI, ECCO LARA IN TUTTO IL SUO SPLENDORE!

PC p.60

I PUNTEGGI

90 - 100% Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.

80 - 90% Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!

70 - 80% Non male, ma non è un gioco eccezionale.

60 - 70% Forse un buon gioco rovinato da un difetto.

50 - 60% Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...

40 - 50% Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.

30 - 40% Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!

20 - 30% Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.

10 - 20% Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...

0 - 10% Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	49%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	56%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

LE PROVE DI QUESTO MESE

IL PARADISO DEI PORTATILI p.76 • TOCA (GBC) • Daikatana (GBC) • Tweety's Adventure (GBC) • Tom & Jerry Mouse Attack • Jungle Book (GBC) • Croc 2 (GBC) • NASCAR 2000 (GBC) • Donald Duck Quack Attack (GBC) •

TOMB RAIDER CHRONICLES (PC) 60
SACRIFICE (PC) 66
SPYRO: THE YEAR OF THE DRAGON (PS) 71
ESPN TRACK & FIELD (PS2) 74
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP (GBC) 76
DAIKATANA (GBC) 76
TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE (GBC) 76
TOM & JERRY IN MOUSE ATTACK (GBC) 76
THE JUNGLE BOOK (GBC) 79
CROC 2 (GBC) 79
NASCAR 2000 (GBC) 79
DONALD DUCK QUACK ATTACK (GBC) .79
DRIVER 2 (PS) 80
SILENT SCOPE (PS2) 84
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP (DC) 86
BALDUR'S GATE 2 (PC) 89
SMUGGLER'S RUN (PS2) 90
DINO CRISIS 2 (DC) 92

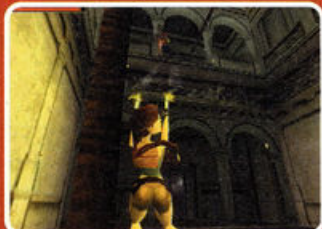
IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PC | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: CORE DESIGN | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PS | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Credevamo che fosse morta, **invece è tornata.** Comunque, **non tutto è perduto...** incrociamo le dita.

Tomb Raider Chronicles

Vacanze romane

Qui Lara affronta il francese Pierre tentando di impossessarsi della Pietra Filosofale. È un livello favoloso dall'inizio alla fine e il più simile al gioco originale.

▲ Sebbene le ambientazioni non siano il massimo dell'originalità, gli sviluppatori le hanno rese speciali con deliziose strutture ed effetti di luce.

▲ Il livello non brulica di nemici, ma per mettere le mani sulla Pietra Filosofale dovremo misurarci con l'irritante Pierre.

▲ Con tutte le mosse a disposizione di Lara, dovremo per forza esplorare ogni possibile percorso alternativo. Qui non si tratta più di saltare e basta.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

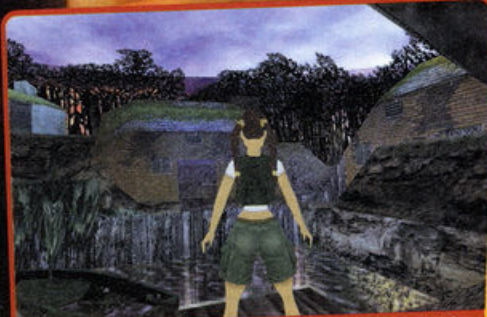
Titolo	Voto
Tomb Raider	95%
Tomb Raider 2	92%
Tomb Raider 3	93%
Tomb Raider: TLR	87%

OK, potremmo fare i soliti discorsi: i vari seguiti di Tomb Raider non sono granché, eccetera... ma è un discorso che comincia ad annoiarci. Insomma, non ci si può stupire se una casa produttrice, dopo aver realizzato un gioco di enorme successo adorato dai giocatori, cerchi di ripetere il colpo. Non c'è niente di male nel soddisfare la domanda dei consumatori. Quanto al gioco, sì, esatto: è un'altra dose della stessa pietanza. È un gioco di azione tridimensionale con salti e così via. Cosa ci aspettavamo? Insomma, è Tomb Raider! Chi criticherebbe il seguito di Gran Turismo per il fatto che ci siano ancora le macchine?
Bene, ora abbiamo chiarito l'argomento. È un videogioco che ha a che fare con tombe e razzie.

DI NUOVO IN PISTA

Il problema è che questo gioco sembra fatto apposta per essere distrutto. È il quinto della serie: perfino Arma Letale ha avuto la decenza di fermarsi al quarto capitolo. Inoltre, l'intera premessa del gioco sembra un po' messa insieme a caso. Lara non può combinare granché, perché è intrappolata in una grossa tomba, dov'è rimasta bloccata alla fine

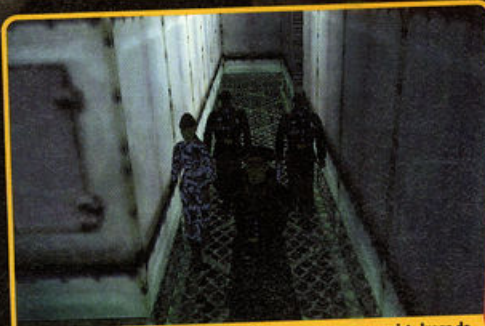
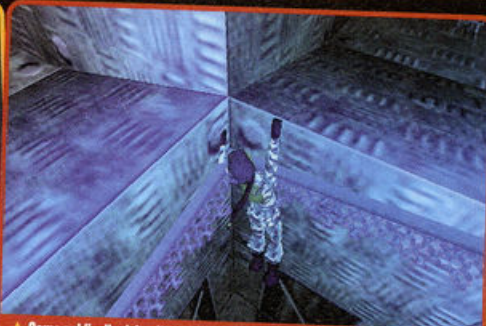
Spettrale!

Padre Patrick ricorda l'occasione in cui Lara, all'età di 16 anni, è sbarcata su un'isola misteriosa per indagare su alcuni inquietanti eventi. Privo di armi, il livello punta tutto sugli enigmi.

▲ Il livello è ambientato durante la notte, perciò è ovvio che sia molto buio; d'altra parte, i tentativi di renderlo un po' più variopinto non sono riusciti...

▲ La maggior parte dei filmati ci mostra spiriti misteriosi ma ci offre anche indizi utili per la soluzione dei successivi enigmi.

▲ Il livello è disseminato di simboli e decorazioni lugubri e soprannaturali, ma non è certo un Silent Hill e non è poi tanto terrificante.

Immersione

Un russo e un ufficiale di marina uniscono le proprie forze per trovare la Lancia del Destino, perduta in un U-Boot tedesco durante la seconda guerra mondiale. Lara deve impedire che finisca nelle mani sbagliate.

▲ A un certo punto Yarofev riesce a catturare Lara, ma non esiste luogo da cui lei non sia in grado di fuggire, a parte la tomba in cui si trova ora.

▲ Come nel livello del palazzo tecnologico, all'inizio passeremo un sacco di tempo nei condotti di aerazione, ideali per spostarsi senza dare nell'occhio.

▲ La prima parte della missione consiste nell'infiltrarsi nel sottomarino insieme ai russi. Prima però dovremo penetrare nella base navale.

IL MEGLIO

Finalmente, dopo essere caduti da queste scale pericolanti per la quarantesima volta, siamo riusciti a rimanere in piedi.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Sezioni	4
Armi	20+
Boss	1
Nuove mosse	2

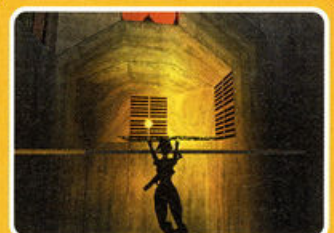
▲ Non è solo Lara a disporre di un fucile da cecchino. Nel livello U-Boat deve affrontare le truppe della marina russa, armate fino ai denti e decise a proteggere la loro base navale. Chi si ferma è perduto!

di The Last Revelation: vale la pena di ricordarlo, visto che non crediamo siano molti i giocatori che siano riusciti a vedere la fine del quarto gioco con i propri occhi. Tre amici di Laura, padre Patrick, il maggiordomo Winston e il vecchio amico Jean Yves, si riuniscono dopo una commemorazione e ricordano insieme alcune delle sue avventure. Mentre raccontano, lo schermo si offusca e noi veniamo quindi catapultati in azione, in un flashback alla Scooby Doo. A rigore di logica, il racconto dei tre dovrebbe quindi essere qualcosa tipo: "...e poi Lara tentò un salto di 10 metri, lo sbagliò e si spaccò tutte le ossa cadendo... Oh, no, mi sto sbagliando. Ricominciamo da capo". L'idea barcolla un po', ma almeno dà al gioco una struttura più libera e a noi la possibilità di affrontare quattro livelli indipendenti tra loro, senza che improbabili elementi narrativi interferiscano con l'azione. La star, comunque, è sempre la signorina Croft.

SI MUOVE BENE

Molti eroi di giochi d'azione tridimensionale, come Solid Snake e Jill Valentine, sono senz'altro grandi personaggi; ma, senza offesa, non sanno fare molte cose. Camminano, corrono e fanno qualche altro movimento, ma non sono all'altezza di Lara. Nel corso dei primi quattro titoli ha imparato a saltare, rotolarsi, nuotare, arrampicarsi, muoversi agilmente, accucciarsi, dondolarsi e aggrapparsi; ora sa anche camminare su una corda tesa e misurarsi con le parallele! Tutti questi movimenti sono accessibili tramite un sistema di comando che ci diventerà presto familiare. Questa ricca serie di mosse ha sempre offerto numerose possibilità in rapporto alla struttura dei livelli ed è proprio questo il campo in cui la serie Tomb Raider si è sempre distinta. Chronicles non fa eccezione: ogni avventura presenta uno stile e un'atmosfera unici.
Il livello di Roma è il più familiare e tipico dei quattro. È un piacere rivedere Lara in stivaletti, short e canottiera. Il livello non è un giro turistico della capitale, ma è sicuramente piacevole, familiare ed estremamente elegante.

> "... **Il gioco** ci dà la possibilità di affrontare **quattro livelli slegati** tra loro senza che si intromettano elementi narrativi."

Agilità

▲ Mettiamo alla prova le nuove doti ginniche di Lara sulle parallele. Prima di tutto, un salto...

▲ ... poi aggrappiamoci alla barra, come se si trattasse di una qualsiasi sporgenza. Teniamoci forte!

▲ Lara si dondola prendendo velocità, in modo da potersi lanciare verso la barra successiva.

Usiamo il cervello

Gli indizi per la soluzione di molti enigmi sono forniti nei filmati. Ascoltiamo quindi o non ce la caveremo più.

▲ L'inventario di Lara ha un ruolo importante per la risoluzione degli enigmi. Occorre combinare più oggetti.

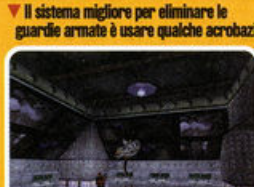
▲ Quando la soluzione non è ovvia, è il momento di individuare gli elementi interattivi dell'ambiente.

▲ Niente paura, però: per risolvere la maggior parte degli enigmi basta trovare il solito amuleto o disco.

Lasciate ogni speranza, voi che entrate!

Ogni livello ha una popolazione distinta di sgherri e bestiacce su cui Lara potrà sfogare la sua rabbia. Sono le solite bestie stupide e guardie poco sveglie, ma dovremo comunque misurarci con un boss piuttosto duro a Roma e, nel livello super-tecnologico, con guardie meccaniche che possono essere eliminate solo centrandole in testa.

▲ Il livello dell'isola brulica di mostri immondi.

▲ Sul sottomarino la mafia e la marina russa non sono accoglienti con noi.

▼ Il sistema migliore per eliminare le guardie armate è usare qualche acrobazia.

▼ Lara non è mai stata molto amica delle quattro zampe.

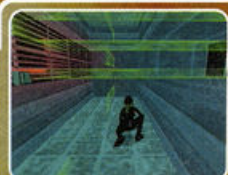
Noiosi mostriciattoli! Sono piccoli, ma è meglio non avvicinarcisi troppo.

Alla fine del livello romano dovremo affrontare un boss che si presenta bene. È facile farlo fuori: basta sapere come.

Nel palazzo

Questa avventura di Lara è all'insegna della tecnologia. A darle aiuto e istruzioni c'è Zip, una specie di bizzarro sorvegliante.

Lara è equipaggiata con ciò che serve per passare inosservata. Dovremo riuscire a evitare le guardie.

Nell'edificio sono condotte ricerche segretissime per la produzione di armi super-potenti, tipo queste.

Niente trappole a base di spuntoni avvelenati: qui la nostra eroina deve affrontare sistemi di sicurezza laser.

Maledetta corda!

L'altra nuova mossa di Lara le consente di camminare su una corda tesa. Non è difficilissimo e l'animazione è splendida.

Temevamo difficili esercizi di equilibrio in stile Tony Hawk, ma in realtà non è molto difficile.

Camminiamo verso la corda, premiamo il pulsante di azione e proseguiamo diritti. Di tanto in tanto, però...

...Lara perde l'equilibrio e dobbiamo dare un colpetto verso la direzione opposta per mantenerla in bilico. Facile!

▲ L'intelligenza artificiale dei cattivi è stata potenziata, ma non è comunque granché.

Segue un favoloso livello ambientato in un sottomarino. Sostituire le solite vaste tombe con un relativamente ristretto sommergibile è stata una scelta rischiosa, ma funziona. L'atmosfera è in stile guerra fredda e dà probabilmente un'idea di come sarebbe dovuto essere Tomorrow Never Dies.
Il meno convincente è il livello dell'isola. Qui una precoce Lara sedicenne segue padre Patrick su un'isola misteriosa. All'inizio veniamo aggrediti da un branco di mostriciattoli decisi a darci fastidio; e in assenza di armi, dovremo trovare sistemi alternativi per tenerli a bada. Un filmato ci informa che hanno paura del ferro, perciò potremo tenerli lontani agitando un pezzo di metallo.

D'accordo, funziona: è il classico indizio che ci permette di risolvere un enigma. Però, non dà una grande soddisfazione. Sarebbe stato meglio potere spaccare il pezzo di ferro sul loro cranio. Inoltre, il livello è molto, molto buio. Più che spettrale è tetro e la tetraggine non è mai divertente. Fortunatamente il livello successivo, quello del palazzo super-tecnologico, è il migliore di tutti.
Lara si infiltra in un edificio zeppo di tecnologie fantascientifiche, con tanto di guardie ben armate e di complessi sistemi di sicurezza. L'azione è tutta costituita da sparatorie e mosse furtive ed è perfettamente all'altezza di un Syphon Filter. L'ambientazione ultramoderna è nitida e ben realizzata, specie a paragone della lugubre isola. La difficoltà è quella di sempre: si finisce per tentare lo stesso salto per 18 volte, prima di capire che non è quella la strada giusta. Non mancheremo di inveire contro la stupidaggine di Lara, anche se in realtà dovremmo dare la colpa a noi stessi. In ogni caso, questo non è Tomb Raider 3: è difficile, ma

Facce vecchie e nuove

Nel corso dei quattro livelli Lara rincontra qualche vecchio amico già visto nei giochi precedenti.

▲ Ecco padre Patrick, in missione per conto di Dio per affrontare gli spiriti dannati di questa isola spettrale.

▲ Sergei, boss della mafia russa, è alla ricerca della potente Lancia del Destino.

▲ Ecco Pierre, conosciuto nel primo Tomb Raider, con il suo scagnozzo Larson. Che coppia.

Ti vedo

Ritorna la visuale in prima persona inaugurata da The Last Revelation; e qui è più utile che mai. Applicando un mirino laser al nostro fucile potremo utilizzarlo a danno dei nemici, ma anche per risolvere alcuni enigmi.

▲ Ovviamente l'utilità principale della visuale in prima persona è nella modalità cecchino, lenta ma indispensabile per centrare alcuni nemici.

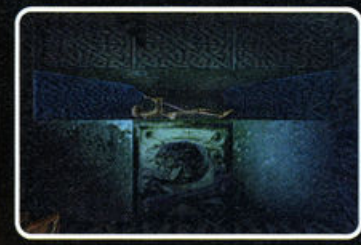
▲ La modalità cecchino non serve solo per sparare alla gente. Qui dobbiamo centrare tutti i bersagli, per farli sparire e avere accesso a una nuova porta.

Qui Lara ha 16 anni: non è abbastanza grande per portare armi.

In punta di piedi

Stavolta Lara dovrà muoversi con più circospezione. Le guardie ora reagiscono ai suoni: facciamo piano.

▲ Un approccio silenzioso è sempre consigliabile: potremmo sorprendere le guardie nel sonno.

▲ Non sarà Metal Gear Solid o Syphon Filter, ma anche Lara può sfruttare l'elemento sorpresa.

▲ Lara dispone di nuovi mezzi di attacco, tra cui kosh e cloroformio.

possibile. Tutti gli enigmi hanno un senso ed è proprio questa compiutezza logica a indurci a perseverare. Quando le cose cominciano a funzionare e ci si comincia a muovere la soddisfazione è forte, specie perché questo gioco ci premia solo dopo averci fatto sbattere la testa dappertutto per un po'. L'entusiasmo comincia a scemare soltanto quando cominciamo a rimanere bloccati; per questo, è rassicurante sapere che le dimensioni del gioco non sono colossali. È un po' come una raccolta variegata di piccole avventure, con un gusto diverso ogni giorno.

LO STESSO GIOCO

Le versioni per PlayStation e per PC sono identiche come stile di gioco, ma hanno due differenze sostanziali. Mentre quella per PlayStation ha una grafica un po' irregolare, quella per PC presenta strutture estremamente fluide e sfrutta al meglio i raffinati effetti di luce. L'altra grossa differenza è che la versione per PC contiene anche un Level Editor. Non si tratta di un noioso gioco di cubetti come quello di Tenchu 2, ma di uno strumento potente e versatile. È lo strumento che usano i professionisti, perciò prepariamoci a dedicargli molto tempo; forse solo i veri appassionati ci si cimenteranno. Ci sono comunque istruzioni e assistenza on-line e i fan non dovrebbero restare delusi. Insomma, vale la pena di acquistarlo o no? Senza dubbio. È un ottimo gioco. Core ha mantenuto le sue promesse, realizzando un'altra entusiasmante avventura ricchissima di spunti e di idee. Solo ciascuno di noi, però, sa se dispone della tenacia necessaria per affrontare un'altra avventura in compagnia di Lara. In un periodo in cui tecnologie strepitose, grandi idee e grafiche spettacolari vengono riversate a piene mani nel mondo dei videogiochi, una serie che continua a fondarsi sulle tecnologie di cinque anni fa può apparire un po' datata. Il mordente comunque non le manca e in questo gioco ce n'è a sufficienza per creare molti di quei piccoli momenti meravigliosi che hanno reso grande Tomb Raider.

▲ Core afferma che questo sarà l'ultimo Tomb Raider, anche se Lara ritornerà con qualcosa di un po' diverso.

Via le monetine!

Ehi, visto che costole? È Lara, senza vestiti, vista attraverso questa potente macchina a raggi X. È un esempio dell'attenzione per i dettagli degli ambienti, che sono ampiamente interattivi e presentano numerosi tocchi di classe.

▲ Lara deve liberarsi delle armi prima di passare attraverso i raggi X.

Occhi aperti

Oltre a dondolarsi e a camminare sulle corde, ora Lara è più attiva anche quando si dà alle perlustrazioni.

▲ I livelli sono zeppi di mobili e stanzini, che dovremo perlustrare da cima a fondo per trovare indizi e oggetti. Le animazioni sono fantastiche.

▲ Gran parte del tempo si perde nel perlustrare la stanza in cui siamo appena entrati. Se ci lasciamo sfuggire il minimo indizio, più tardi potremmo trovarci davvero bloccati.

il giudizio

GRAFICA Non fa certo sudare il PC, ma gli effetti di illuminazione sono ottimi e ci sono filmati speciali.

GIOCABILITÀ È difficile, ma pieno di sorprese. Quando crediamo di aver capito tutto... non è così.

LONGEVITÀ Se faremo da soli, senza una guida, saremo occupati per un bel pezzo.

È il solito vecchio gioco di Lara, in gran parte già visto, ma rimane favoloso. Cosa che non guasta, specie per i veri appassionati.

Voto 87%

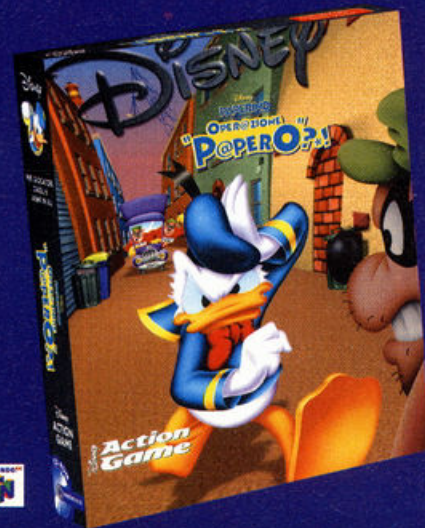
SALVATE
www.disney.it

PAPERINA!

Disney
PAPERINO
OPER@ZIONE "P@PERO"?*!

Un esplosivo gioco d'azione in 3D

- **Guida Paperino,** tieni a bada il suo carattere dirompente in questa esilarante missione: **liberare Paperina.**
- Con la partecipazione di **tutta la banda dei paperi**, amici e nemici: Paperina, Qui Quo Qua, Merlock, Amelia, i pericolosi Bassotti e tanti altri.
- **24 livelli** di furioso, sfrenato divertimento.

a db Division

IN USCITA A: ORA	FORMATO: PC	SVILUPPATORE: SHINY ENTERTAINMENT	CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE	GENERE: STRATEGIA 3D
	PREZZO: L.99.900	EDITORE: VIRGIN	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1-4

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Dei	5
Mostri	centinaia
Livelli1	50
Anime Perse	Migliaia

Attenzione! Demoni splendenti e dei luminosi! **Shiny Entertainment** evoca un po' di divertimento **psichedelico.**

Sacrifice

Morte dal cielo! Io, para-topo, sto arrivando per ucciderti!

Bestie Surreali

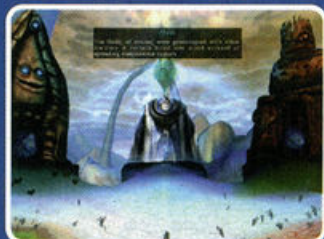
Il numero di creature che ci troviamo a combattere e comandare è davvero incredibile. Hanno nomi familiari, come Drago e Troll, ma sono tutte bizzarre.

Questo è uno dei diversi draghi presenti nel gioco. Una donna matta di nome Scirocco che ci sarà molto utile in combattimento.

Questo ragno dalle grandi fauci è simile al Gonarch di Half Life, solo molto, ma molto più strano. Ed è nostro amico.

Questo è il gigante verde Lord Surtur. Non è sempre nel nostro esercito, ma quando ne fa parte non ci possiamo permettere di farlo morire.

Scene d'intermezzo

▲ Questa è una delle scene nella quale gli dei ci comunicano le informazioni necessarie. Persefone, dea della vita, cerca di ottenere il nostro aiuto.

▲ In questo strano paesaggio possiamo scegliere quale tra i 5 dei servire: Aria, Terra, Vita, Fuoco o Morte. Ognuno ha le proprie missioni.

Shiny Entertainment è stata sempre una compagnia piuttosto strana. Sacrifice non solo tiene fede alla tradizione, ma costruisce una vera e propria torre di assurdità dalla quale Shiny guarda alla massa di normalità sottostante.

È possibile descrivere Sacrifice come un gioco in terza persona con elementi strategici, simile, per certi versi, alla serie Battlezone. Questa descrizione, però, non gli rende molta giustizia. Questo gioco è uno dei più originali, a livello grafico, che ci sia mai capitato di vedere. Vestiamo i panni di un mago che viaggia fra piani dimensionali che è stato costretto a trasferirsi dopo aver distrutto il suo pianeta in seguito a un incantesimo non proprio riuscito. Saremo accompagnati da un amichevole folletto, simile a un gufo incrociato con una lucertola e con la testa da ragno. Questa utile bestia ci da un'idea di cosa possiamo aspettarci dalle altre creature e dai personaggi presenti nel gioco. Sembrano davvero fantasiose e spaventose al tempo stesso, e infondono al gioco

Una nuova bestiaccia pronta ad agire sotto il nostro controllo!

▲ L'aspetto del nostro mago cambia in base alla strada e al dio che sceglieremo di seguire.

▲ I nostri raccogli-mana, i piccoli omini volanti che ci seguono ovunque, ci consentono di accumulare l'energia emanata dai manalith. Senza la loro assistenza saremmo soli in un mondo ostile.

Costruttore Pazzo!

Ci sono alcune cose davvero strane negli epici paesaggi di Sacrifice. Di seguito alcune delle situazioni più peculiari.

Questo è uno dei tanti villaggi presenti nel gioco. I nativi sono neutrali e non fanno altro che scappare.

Il nostro altare. Il più importante dei nostri edifici. Se lo perderemo avremo perso tutto!

Se moriremo con l'altare intatto, potremo tornare indietro come fantasma per risorgere.

Questa torre è un manalith. Prende dal suolo energia magica e la trasferisce direttamente a noi.

IL MEGLIO

La distruzione del nostro nemico consiste in un rituale per sconsacrare il suo altare.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Earthworm Jim	74%
MDK	82%
MDK 2	87%
RC Stunt Copter	68%
Mesiah	85%
Wild 9	49%

un'atmosfera surreale. Nel gioco, ci ritroveremo a dover servire diversi dei in lotta fra loro, che formano alleanze e combattono impetuosi scontri sui loro mondi. A un certo punto, però, saremo costretti a diventare seguaci di un solo dio, perché avremo già fatto arrabbiare troppo tutti gli altri. Questi dei, naturalmente, ci forniranno poteri, magie e, soprattutto, le bestie che potremo controllare. Dovremo raccogliere anime per espandere il nostro esercito evocando i bizzarri dottori per portare le bestie al nostro quartier generale e sacrificarle sul nostro altare. È questo che ci consente di restare nel gioco, oltre al restare in vita, naturalmente.

> "... gli dei sono **in lotta fra loro,** ma formano alleanze **e combattono impetuosi** scontri sui loro mondi..."

MENTI AL LAVORO

Shiny ha lasciato sicuramente correre la propria immaginazione nella creazione di Sacrifice, considerato il grande numero di demoni e giganti senza testa. Tutte queste bestie surreali abitano i più bei paesaggi mai visti in un videogioco. Possiamo vedere miglia di terreno. Il motore grafico disegna tutte queste cose con un dettaglio fantastico e le muove a una velocità pazzesca. In effetti accadono così tante cose nel mondo di Sacrifice che ci lasciano, almeno inizialmente, confusi e sperduti. Quando vedremo 20 nemici e un mago attaccare la nostra base ci sarà difficile non abbandonare tutto in preda alla frustrazione. Benché sia divertente anche così, il gioco ci lascia un po' delusi. Forse un po' di tempo in più speso sul design dei livelli, un sistema di controllo più amichevole e qualche cambiamento alle unità avrebbero reso Sacrifice bello da giocare tanto quanto è bello da vedere.

Cose Strane

I mostri possono essere legati al manalith mediante questo filo magico. Ciò contribuisce a migliorare la loro abilità difensiva.

Alcuni maghi sono dalla nostra parte e ci aiutano nella nostra missione. Possiamo congiungere le nostre armate con le loro.

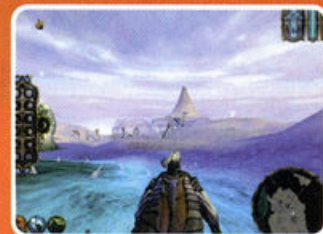
Nonostante le battaglie magiche che prendono luogo accanto ai loro villaggi i nativi continuano tranquillamente la loro vita.

Questa è la fontana del mana dove dovremo costruire il nostro manalith. Energia pura sfocia dal suolo.

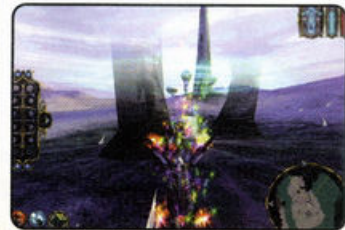
Magie per tutti

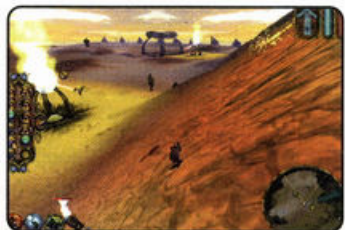
Abbiamo un gran numero di magie a nostra disposizione.

Gli effetti delle nostre magie cambieranno in base al dio per il quale stiamo lavorando.

La anime devono essere raccolte prima del sacrificio. Evochiamo un demone per portarle all'altare.

Il mago da solo è debole, ma vanta un buon numero di magie difensive e offensive.

Mondi Magici

I mondi di Sacrifice sono i più spettacolari mai visti in un videogioco. Di seguito alcuni dei più spettacolari.

I mondi oscuri e demoniaci della morte sono davvero un incubo. Strani pilastri e mostruose rocce.

Dall'alto un mago può vedere letteralmente per chilometri, in questo rigoglioso mondo organico.

Come tutti i mondi, anche i livelli ghiacciati hanno una bellezza epica e surreale.

il giudizio

GRAFICA Graficamente impressionante, non abbiamo mai visto niente del genere.

GIOCABILITÀ Coinvolgente come pochi altri giochi su PC, ma spesso troppo caotico.

LONGEVITÀ Ci metteremo un po' a completarlo, e poi resterà sempre il multiplayer.

Splendido da ammirare ma, quando si passa al combattimento, diventa troppo confusionario. Aria fresca nei giochi di strategia in tempo reale.

Voto 84%

SET UP. SPEED

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation™ e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo La Foppa, 2.

www.microids.com Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: UNIVERSAL | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Il draghetto **viola è tornato** ed è pronto per una nuova avventura in un nuovo posto **meraviglioso e colorato.**

Spyro: Year of the Dragon

I cambiamenti sono positivi, ma dall'altra parte della lista dei luoghi comuni, accanto a "non c'è due senza tre" e a "chi dorme non piglia pesci", troviamo "squadra che vince non si cambia", detto molto usato nel mondo dei videogiochi.

VECCHIO STILE

Spyro 3 infatti è molto simile ai predecessori, con alcune lievi differenze e, naturalmente, 37 nuovi livelli. Stavolta siamo alla ricerca di uova di drago che sono state rubate da una malvagia maga assoldata da una regina ancora più crudele. A voler essere onesti, però, è come tornare a scuola dopo una lunga vacanza: nulla è cambiato.

Se non altro Spyro 3 è indirizzato ancora più dei precedenti capitoli a un pubblico di bambini. Ci sono più personaggi, e persino alcuni oggetti si animano per darci consigli sulla nostra missione. Gli enigmi il più delle volte sono ovvi. Le uniche cose che ci impediscono di avanzare, quindi, sono le voragini da saltare e i nemici, da uccidere con le solite fiammate.

FACCE NUOVE

Ci sono nuovi sotto-livelli nei quali troviamo Spyro a bordo di uno skateboard (per cacciare lucertole), di un gommone, di un carro armato e persino di un disco volante!

La cosa migliore, in effetti, è che potremo controllare quattro nuovi personaggi. A parte questo, però, non c'è davvero niente di nuovo.

Se siamo appassionati del genere (e, soprattutto, ci sono piaciuti i primi due Spyro), lo adoreremo.

In caso contrario dirigiamoci pure altrove.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Spyro The Dragon	84%
Spyro The Dragon 2	75%
Crash Bandicoot	81%
Crash Bandicoot 2	84%
Crash Bandicoot 3	85%
Crash Team Racing	81%

Incontriamo i personaggi!

Incredibilmente non ci sono solo draghi nel mondo di Spyro 3: Year of the Dragon. Spyro ha al suo fianco quattro amici che, quando giungeremo alla relativa sezione di gioco, potremo controllare liberamente. Non solo, ma ognuno di essi ha anche le proprie mosse speciali.

▲ Sheila il Canguro: il paese natale di Sheila è il mondo alpino. È un'esperta del salto a mezz'aria, del super salto e dell'attacco con calcio.

▲ Bentley lo Yeti: questo gigante buono vive nelle distese artiche, dà schiaffoni terrificanti e spinge oggetti molto grandi.

▲ Agente 9, la Scimmia Spaziale: essendo un agente speciale questa scimmia è molto ben armata. Può lanciare un attacco laser con la sua pistola e usare una speciale modalità cecchino!

▲ Se riusciremo a superare un livello tutto il nostro bottino verrà depositato in una banca virtuale.

IL MEGLIO

La grafica di Spyro 3 è davvero coloratissima, peccato che il movimento barcollante della telecamera ci faccia venire la nausea.

Già visto!

A parte i nuovi personaggi le situazioni di Spyro 3 sono molto simili a quelle trovate nei primi capitoli della serie. Ecco un riassunto...

Raccogliere tesori! Le gemme permettono di avere dei premi, poiché molte parti della mappa si apriranno magicamente per noi.

Salvare i cuccioli! Il nostro ultimo scopo è quello di trovare tutte le uova di drago che sono sparse ovunque.

A metterci i bastoni fra le ruote ci sono numerose creature simpatiche. Quando vogliono sanno come essere mortali.

il giudizio

GRAFICA Migliorata rispetto al primo e colorata, ma la telecamera non funziona come dovrebbe.

GIOCABILITÀ Moltissimi livelli e grandi il 50% più di prima, ma un po' ripetitivi.

LONGEVITÀ Se vogliamo essere i migliori, ci servirà del tempo per completare tutti i sottogiochi.

Un onesto seguito con qualche idea originale, ma troppo rivolto ai piccoli giocatori.

Voto 60%

GIOCARE CON IL TUO COMPUTER NON SARÀ MAI PIÙ LA STESSA COSA

SGOMMIAMO con il MIGLIOR SIMULATORE di GARE GRANTURISMO per il NOSTRO COMPUTER!

IL MIO CD-ROM

Grand Touring

LEADER

empire

Future MEDIA ITALY

L. 14.900 - ANNO 2 N°4 - DICEMBRE 2000 - PUBBLICAZIONE TRIMESTRALE REGISTRATA PRESSO IL TRIBUNALE DI MILANO IL 29/4/98 AL N° 317

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-2

Alta tecnologia **e dita che spingono pulsanti** in maniera forsennata... **sarà una** buona idea sulla **PlayStation 2?**

ESPN Track & Field

Anche i giochi sportivi più recenti si basano sull'antichissimo sistema di premere furiosamente i pulsanti del joypad.

CORPI SPLENDIDI

La bellezza della grafica è giustificata dall'impiego del motion-capture: i veri atleti hanno passato ore con dei sensori attaccati al proprio corpo per far sembrare gli atleti computerizzati abbastanza realistici. Il risultato finale è splendido: animazioni così piene di vita riescono a giustificare il nome che l'Emotion Engine porta. La struttura di ESPN Track and Field risulterà subito familiare a tantissimi lettori. Dovremo affrontare una dozzina di eventi, affilando le nostre abilità manuali. Potremo affrontare gli eventi nell'ordine che preferiamo, lasciando anche fuori quelli che non ci piacciono. I furiosi cento metri piani sono basati sulla classica alternanza di due pulsanti, ma qualcosa è effettivamente cambiato. A parte la splendida grafica, gli sviluppatori hanno prestato notevole attenzione al mondo esterno. Differenti stili di gioco sono stati utilizzati per le varie prove. Il nostro momento preferito è stato quello di realizzare il sogno di una vita nella ginnastica ritmica. Questa specialità è giocata in un modo simile al Simon, che riproduce la dinamica di un altro famoso gioco Konami: Dance Dance Revolution. Ci sono piccoli problemi, comunque. I nostri avversari, per esempio, gareggiano quasi sempre nello stesso modo. Le simulazioni di atletica non sono mai state così belle e non c'è modo migliore per prendersi un crampo divertendosi.

Spacchiamoci le dita!

Alcuni degli eventi di Track & Field ci faranno odiare il giorno in cui Sony ha deciso di fare dei pulsanti analogici per i pad della PS2.

In questo semplice spacca-dita non dovremo nemmeno preoccuparci di premere un pulsante per girarci.

I 100m piani sono la gara spacca-joypad per eccellenza. La cosa bella è che è incredibilmente difficile.

Il sollevamento pesi è un po' un miscuglio, poiché dovremo rilasciare il nostro sforzo quando l'indicatore si trova al massimo.

Questo tizio si muove calmo e tranquillo come Robert de Niro ne "Il cacciatore". Senza barba, però.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
ISS Pro Evolution	95%
International Track & Field	83%
Deadly Skies	75%
Beatmania	84%

Strategia?

Non mancano eventi in cui è richiesta una maggiore abilità e alcuni di essi sono davvero intriganti.

Chiunque ha pensato che far muovere dei fili colorati a qualcuno fosse un modo per guadagnare soldi è un genio.

Il giavellotto ha un posto di rilievo nella storia dei videogiochi e non è mai stato realizzato meglio.

IL MEGLIO

Animazioni superbe. Finalmente la PS2 inizia a mostrare i muscoli. Non si sono mai viste animazioni del genere se non su PS2. Splendide.

il giudizio

GRAFICA Atleti grandi e ben animati gareggiano sotto i nostri, increduli, occhi.

GIOCABILITÀ Diabolicamente difficile. Alcuni eventi si somigliano, ma c'è molto da fare.

LONGEVITÀ Non tantissimi eventi, ma il livello di difficoltà rende il gioco coinvolgente.

Non eravamo sicuri che una versione per PS2 fosse necessaria, ma Konami ci ha convinti del contrario.

Voto 84%

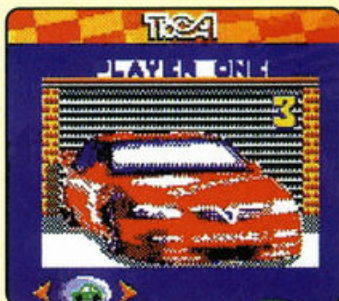
GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Basta con tutto
'sto casino!
SOUNDWORKS
FOURPOINTSURROUND
FPS1500
Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora.
Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby® Digital per DVD... anche i vostri vicini se ne accorgeranno!
Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM
CREATIVE

IL PARADISO DEI PORTATILI

Gli ultimissimi giochi per Game Boy Color e **Neo Geo Pocket** raccolti in una **rubrica tutta loro!** Solo su Games Master!

SVILUPPATORE: CODEMASTERS EDITORE: THQ GIOCATORI: 1-4

GAME BOY COLOR

TOCA Touring Car Championship

TOCA per Game Boy è persino più difficile della versione per PlayStation. Non riusciremo a vedere le curve fino all'ultimo secondo, quindi, finché non avremo memorizzato i percorsi, usciremo spesso di pista.

Ci converrà perseverare, però, poiché il gioco è davvero bello. Ha otto piste reali, benché solo Silverstone e Donington siano disponibili all'inizio. Il controllo della vettura è eccellente. Ci servirà il più leggero tocco di acceleratore possibile e dovremo persino usare il freno! Altre sette vetture cercheranno di mandarci fuori strada, benché sia noioso doversi completamente fermare solo per averne sfiorata una.

GM CAPOLAVORO

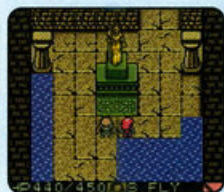
TOCA miniaturizzato. Molto difficile, ma comunque da avere. **91%**

SVILUPPATORE: ION STORM EDITORE: KEMCO GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Daikatana

Difficilmente Daikatana troneggerà nella lista di Natale dei possessori di Game Boy come in quella dei possessori di PC.

Ma diamogli una possibilità, poiché è davvero un bel giochino. Considerate le nulle capacità del Game Boy in ambito 3D, si è optato per una visuale dall'alto alla Zelda, ma il risultato è più simile a un arcade-adventure che a un gioco di ruolo. Nei panni di Hiro Miyamoto ci ritroveremo a dover affrontare 32 missioni, in un'ambientazione fantascientifica giapponese e balanciate fra combattimento con la spada, da lontano, risoluzione di enigmi e salti da una piattaforma all'altra. La grafica è piacevole e, benché non sia difficile, il gioco è abbastanza lungo.

Un interessante arcade-adventure con molto da offrire. **89%**

SVILUPPATORE: KEMCO EDITORE: KEMCO GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

Tweety's Highflying Adventure

Già per aver optato per il solito platform, Titti è partita col piede sbagliato. Inoltre il fatto che nell'introduzione tutti i personaggi parlino molto lentamente, una parola alla volta, non aiuta di certo a risollevarne le sorti.

Le cose, per fortuna, migliorano. Il nostro obiettivo, per ragioni non molto ben precise, sarà di viaggiare in tutto il mondo alla ricerca di impronte di gatto. Per far questo dovremo stordire i gatti usando una varietà di modi: lanciando loro oggetti contro, lasciando bucce di banana di fronte a loro e così via. Non molto originale, ma comunque sopra la media.

Un irritante uccellino dei cartoni in un gioco così così. **70%**

SVILUPPATORE: WARTHOG EDITORE: NEWKIDCO GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Tom & Jerry In Mouse Attack

Questa particolare licenza si sarebbe prestata benissimo a un gioco in stile Spy vs Spy, con i due personaggi che se le davano di santa ragione architettando assurde trappole. Sarebbe potuto essere giocabile anche da due giocatori, invece no.

Si parla di nuovo di piattaforme, con cose da raccogliere e nemici da evitare.

La monotonia è interrotta soltanto da alcuni giochi bonus (incluso il gioco del 15) più alcuni blandi boss da eliminare. Considerata la totale mancanza di originalità dobbiamo comunque rilevare il fatto che i livelli sono ben disegnati e i controlli funzionano abbastanza bene.

Tutto qui.

Cerchiamo un platform con Tom e Jerry? Eccolo! **71%**

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®

Gli assi dell'aviazione sono fatti per emozioni forti.

Il vero volo è sfidare le leggi di Madre Natura. Tenere duro mentre controlli la potenza dei motori e gustare la sensazione delle ruote che mordono la pista di atterraggio. Non hai mai provato niente di simile al nuovo joystick SideWinder Force Feedback 2.

Grazie a un processore di nuova generazione ed a motori ancora più potenti la tecnologia è al limite estremo.

Offre simultaneamente più di 100 effetti distinti, con una velocità e una forza mai viste.

Trasforma più di 200 giochi nella più intensa esperienza che si possa immaginare.

Così, la prossima volta che vorrai giocare sul serio, farai meglio ad allacciarti le cinture.

PROVALO CON:

www.microsoft.com/italy/hardware/sidewinder/

Numero verde: 800.815.815

SVILUPPATORE: UBI SOFT EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

The Jungle Book

Non ci si può sbagliare troppo con questi platform Disney. Mowgli, in particolare, è un personaggio che ben si presta a saltare, scalare e raccogliere oggetti.

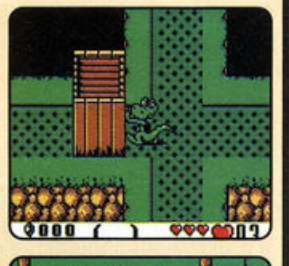
In questo gioco, inoltre, è animato davvero bene, così come il resto degli abitanti della giungla e anche se Jungle Book non raggiunge i livelli di divertimento di Aladdin del mese scorso, è comunque un gioco realizzato ottimamente. Ogni livello è pieno di piccoli enigmi e le sequenze demo che introducono nuove caratteristiche sono un tocco di classe. Peccato che sia necessario scriversi le password su carta.

Tutto ciò che si potrebbe chiedere a un Jungle Book... **87%**

SVILUPPATORE: ARGONAUT EDITORE: FOX GIOCATORI: 1

Croc 2

In qualsiasi inchiesta su quale sia il modo meno efficace per eliminare i nemici, l'attacco rotante di Croc dominerebbe le classifiche.

Quando ci si avvicina abbastanza da utilizzarlo non si riesce a non perdere energia. È un coccodrillo, diamine. Perché non può morderli? Per quel che riguarda il gioco in sé, si tratta di percorrere livelli labirintici piuttosto vuoti cercandosi qualcosa da fare. Stranamente, tutto sembra fluttuare in un buco nero e se ci distrarremo un attimo (cosa molto facile) cadremo senza possibilità di salvezza. La grafica, comunque, è molto colorata e ben fatta. Tralasciando le parti venute male.

Dolce e carino, ma anche molto noioso. **61%**

SVILUPPATORE: CREATIONS EDITORE: THQ GIOCATORI: 1-2

NASCAR 2000

A un occhio poco allenato NASCAR sembrerà davvero scarno, con le sue animazioni da Spectrum e una velocità incerta.

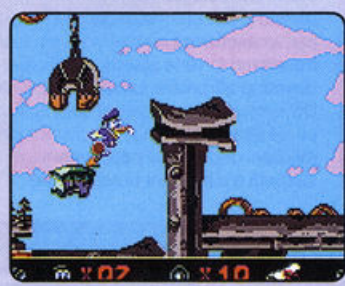
In effetti si tratta di una simulazione di corse americane emozionante e piena d'atmosfera. Riesce a portare su schermo ben 20 macchine contemporaneamente, quindi servirà davvero una grande abilità per riuscire a portarsi in testa e la sensazione di velocità è ben riprodotta. Ci sono 16 percorsi esistenti nella realtà (purtroppo tutti ovali), molte opzioni di messa a punto della vettura, una modalità link e persino dei suoni del motore quasi realistici. Roba decisamente entusiasmante, benché non ci sia il divertimento a sbloccare i segreti di TOCA.

Una grandiosa simulazione non molto bella da vedere. **80%**

SVILUPPATORE: UBI SOFT EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

Donald Duck Quack Attack

L'ennesimo platform game, con una grossa novità: impersoneremo Paperino. Bello eh?

Quack Attack è stato sviluppato nello stesso identico modo di tutti gli altri platform di Disney/Ubi Soft dai quali siamo letteralmente inondati in questo periodo: basta guardare attentamente per notare Donald che si tiene il cappello mentre salta. I primi livelli ci introducono ai controlli del gioco, dopodiché saremo liberi di collezionare oggetti, scoprire segreti e percuotere nemici. Sfortunatamente dovremo segnarci le password da qualche parte e lo scrolling del gioco è a tratti scadente.

Piattaforme, oggetti, ecc. Carino ma prevedibile. **84%**

IN USCITA A: ORA
FORMATO: PLAYSTATION
PREZZO: L. 99.900
SVILUPPATORE: REFLECTIONS
EDITORE: INFOGRAMES
CARATTERISTICHE: DUE DISCHI
ALTRE VERSIONI: NESSUNA
GENERE: CORSE
GIOCATORI: 1-2

Tanner ritorna, **facendo giustizia degli ingiusti** e **portando il terrore a quattro** ruote sulle strade.

Driver 2

GM CAPOLAVORO

Il primo Driver è stato un gioco fantastico e uno dei più meritati campioni di vendite tra i titoli per PlayStation di ogni tempo.

Le sue missioni ci hanno visto portare a destinazione killer incaricati di far fuori informatori e devastare negozi per conto dei boss del racket; quanto alla trama, secondo la quale saremmo stati sbirri in incognito e non veri criminali, non ha ingannato nessuno. Il gioco era interamente dedicato all'infrazione di tutte le leggi possibili... e la cosa ci piace un sacco!

A TUTTA BIRRA

In questo colossale seguito, la violenza è stata attenuata e la trama è più convincente. Nei panni del pirata della strada Tanner, partiamo per un mezzo giro del mondo per smascherare un traffico d'armi: ci troveremo in varie situazioni difficili e dovremo affrontare furfanti di ogni tipo. Dovremo sempre portarci dietro gli sbirri per le strade cittadine, ma ci sono più missioni dedicate al pedinamento di sospetti e a indagini di sapore più poliziesco. Non dovremo più starcene ad aspettare fuori dalla casa di qualche criminale.

RIPULITO, MA FUNZIONA

Dunque Driver si è rifatto un po' i connotati: ma è ancora tanto entusiasmante? Per fortuna, sì: Driver 2 non ha perso la grinta e la trama più solida ci cala veramente nei bassifondi in cui si muove Tanner. Con lo sviluppo della storia, quando ci infiltreremo tra gang sempre più pericolose, non

Una trama vera

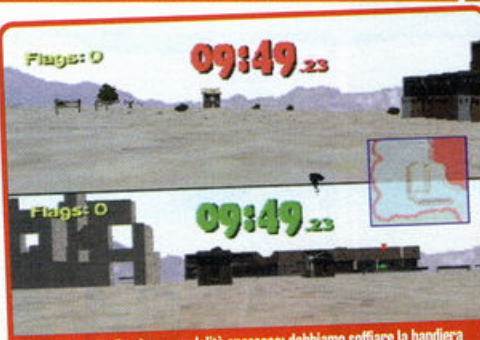
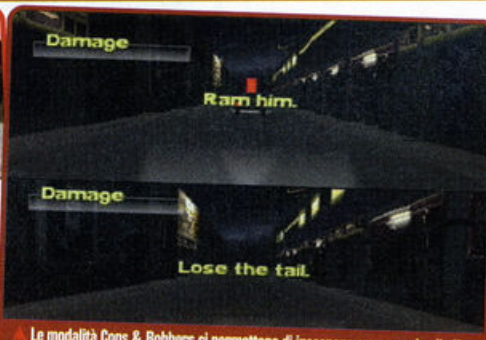
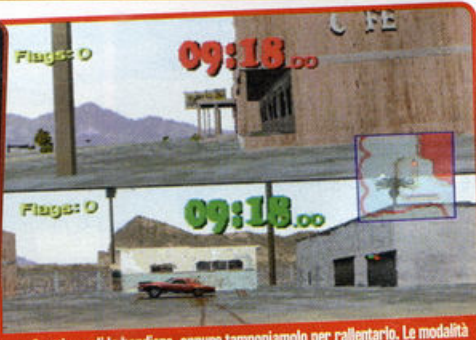
I numerosi filmati contribuiscono a sviluppare la nuova e più articolata trama e ci presentano le nuove ambientazioni. Ce ne sono moltissimi: per questo il gioco occupa ben due CD.

Qui vediamo il protagonista Tanner, a destra e l'amico Tobias Jones, impegnati a discutere a chi tocca prendere la Kentucky.

Driver 2 è zeppo di filmati e di sorprese alla fine di ogni missione e la loro qualità è infinitamente migliore rispetto al primo Driver.

L'azione ci conduce nella favolosa Las Vegas, nel Nevada. La nuova trama, più omogenea, è davvero avvincente.

Portiamo un amico!

Ora potremo impiegare l'abilità acquisita nei nostri sporchi lavori anche in Capture the Flag, Cops & Robbers e in altre modalità a due giocatori. L'unica visuale è quella dall'interno della macchina, però.

Capture the flag è una modalità spassosa: dobbiamo soffiare la bandiera all'avversario e riportarla alla base, impedendo a lui di fare lo stesso.

Le modalità Cops & Robbers ci permettono di inscenare con un amico il più classico degli inseguimenti automobilistici: uno fa il ladro, l'altro il poliziotto.

Grattiamogli la bandiera, oppure tamponiamolo per rallentarlo. Le modalità a due giocatori non seguono una trama, ma offrono un sacco di cose da fare.

Lasciatemi, sono innocente!

In Driver 2, gli sbirri sono più implacabili che mai. Ci sbattono fuori strada non appena ci vedono. Se siamo in cerca di guai, proviamo a sorpassarli strombazzando con il clacson...

Un colpo ben assestato nel posteriore basta a mandarci in testacoda. Ancora qualche impatto così e rimarremo a piedi.

Ecco un frontale perfettamente eseguito. I poliziotti non si preoccupano delle condizioni delle loro macchine: a loro interessa solo metterci dietro le sbarre.

Con lo specchietto retrovisore possiamo inquadrare chiaramente le due macchine dietro di noi. Per indicare la polizia è utilizzato il sistema dei triangoli.

IL MEGLIO

Ci vuole abilità per affrontare un cattivo in uno scontro automobilistico, tamponandolo fino a fargli esplodere la macchina.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni	oltre 40
Città	4
Modalità	6
Modalità a due giocatori	4

Anche in Driver 2 rimane essenziale padroneggiare l'arte delle curve a 90 gradi. Occorre rimanere vicini all'apice della curva e tenersi rivolti verso la via di fuga con qualche rapido colpo di sterzo.

vedremo l'ora di scoprire cosa accadrà nella scena successiva.

LE MISSIONI

Sono ricche di varietà e non si limitano a farci scorrazzare per la città da un punto di controllo all'altro. In un passaggio particolarmente riuscito dobbiamo fuggire dal complesso di capannoni del super-cattivo Jericho. Ogni volta che ci sembra di aver scovato una via di fuga, ecco un furgone sbarrarci la strada e costringerci a battercela freneticamente in retromarcia o a pestare a tavoletta nel tentativo di forzare il blocco prima che si chiuda. Sembrano scene tratte da un film. Ci sono poi un paio di novità che fanno di Driver 2 qualcosa di più di una semplice versione allargata del primo gioco. Per prima cosa, ora ci sono anche strade curve, al posto dell'interminabile griglia di strade perpendicolari. Gli autori del gioco hanno quindi potuto inserirvi autostrade sopraelevate con rampe d'accesso, che potremo provare a imboccare contromano per vincere il premio Pirata della Strada dell'anno, nonché tortuose stradine che rendono ancora più realistiche le quattro città. La seconda novità è la possibilità di scendere dalla macchina e proseguire a piedi. Certo non si va molto in fretta, ma bloccando un altro veicolo potremo sbattere fuori il conducente e grattarglielo. A nostra disposizione abbiamo scuolabus, autopompe, macchine sportive e ogni sorta di interessanti veicoli. Alcuni sono un po' lenti e poco maneggevoli, ma tutti offrono il vantaggio di ridurre a zero il nostro punteggio criminale, che aumenta ogni volta che gli sbirri ci sorprendono a violare la legge, finché ci ritroviamo con l'intera polizia alle calcagna. Potremo anche entrare in alcuni edifici, pigiare pulsanti, eccetera. L'idea è ottima, anche se Tanner è un po' scomodo da controllare e corre come se avesse forte urgenza di una toilette. Nel primo Driver dovevamo dimostrare la nostra abilità superando una difficile prova di guida prima di poter accedere alle missioni vere e proprie; era una trovata piuttosto impopolare, che sbarrava subito ai piloti più scarsi l'accesso al gioco. Stavolta

> "... ogni volta che ci sembra di aver scovato una via di fuga, ecco un furgone che sbarra la strada e ci costringe alla fuga in retromarcia"

Gomma bruciata

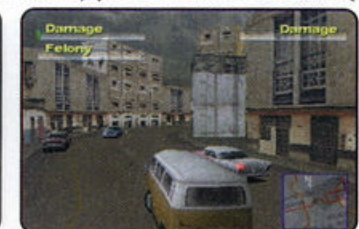
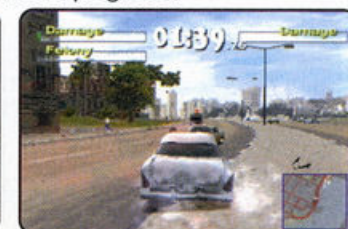
Se ci annoiamo, lasciamo qualche bel segno di frenata sull'asfalto.

Le gomme fumano e lasciano segni sulla strada e i cerchioni volano via... fantastico.

Con una leggera contro-sterzata torneremo a puntare verso l'obiettivo. Ci vuole esercizio.

Che curve!

Nel primo gioco le strade erano tutte dritte; qui ci sono anche le curve. Questo è progresso!

La presenza di strade curve può sembrare secondaria, ma fa di Driver 2 un gioco di guida molto più completo.

Ora non basta più sfrecciare diritti infilando qualche curva ad angolo retto: dovremo guidare sul serio.

Le macchine che dovremo inseguire conoscono tutti i trucchi della strada.

Che stile!

È fantastico: possiamo avere qualsiasi macchina ci piaccia. Se vediamo qualcuno al volante di un modello più carino del nostro, non avremo bisogno di invidiarlo: blocchiamolo, trasciniamolo sulla strada e godiamoci la nostra nuova vettura. Il sistema è identico a quello di Grand Theft Auto, ma in tre favolose dimensioni!

Ehi, è carina. Mi sa che la voglio per me!

La nostra macchina è da buttare? Prendiamocene un'altra. Facile!

A volte i nostri compiti richiedono macchine specifiche.

Altre volte possiamo andare in giro e scegliere liberamente.

E vai! Finalmente, eccoci al volante del pullmino Volkswagen, il sogno di tutti i surfisti.

Vogliamo passare inosservati? Niente di meglio che presentarci a bordo di questa limousine...

Fermate quel camion!

Questa missione è ambientata all'Avana, a Cuba. Dobbiamo bloccare il camion carico di munizioni.

Con un colpetto sul suo posteriore lo facciamo sbandare di 180° gradi. Ci siamo quasi: teniamo duro.

Dove va? Ci ha superato, ma l'abbiamo individuato. Al prossimo incrocio svoltiamo e lo riprendiamo.

Ora non dobbiamo che tirare fuori il conducente, piazzarci al suo posto e riportare a casa questo bestione. Corri, Tanner!

Portiamolo a casa!

OK, adesso abbiamo rubato un bel camion carico di armi e munizioni illegali. Portiamolo da qualche parte.

Con un colpo così esplosivo sarà meglio non fare errori. Procediamo con cautela attraverso la città.

Per fortuna non abbiamo attirato l'attenzione degli sbirri e siamo quasi arrivati al nascondiglio segreto.

Per aprire il nascondiglio scendiamo e premiamo questo pulsante sulla porta del garage. Bel lavoro!

> "... il semplice sistema di comando è in grado di trasformare chiunque in un pilota acrobatico di prima grandezza ..."

invece possiamo partire direttamente e le prove di guida, progettate per insegnarci le caratteristiche specifiche di ogni veicolo, sono opzionali.
È quindi un gioco accessibile, anche se nelle ultime missioni la polizia sta sul chi vive e ci dà del filo da torcere. Possiamo scartare di lato spostandoci sulla corsia opposta

In alcuni giochi secondari dobbiamo sfrecciare per la città raggiungendo vari punti di controllo entro un limite di tempo.

Maledizione, via quella carcassa! Devo assolutamente arrivare a destinazione e ho solo 58 secondi!

In giro per il mondo

Potremo vistare quattro intere città: Chicago, L'Avana, Las Vegas e Rio.

La mappa è accessibile in qualsiasi momento. Ecco le strade dell'Avana.

Il tracciato stradale di Las Vegas si estende per chilometri e chilometri. È l'ideale per gli inseguimenti.

Rio è forse città più interessante ed è lontana chilometri dall'aspetto monotono del primo gioco.

In incognito

Il nostro ruolo è quello di un poliziotto che si cala nei panni di un criminale; possiamo rubare macchine della polizia, nel qual caso siamo invece poliziotti che si fingono criminali che si fingono poliziotti... Insomma, tecnicamente stiamo violando la legge? Possiamo arrestare la gente? Mah...

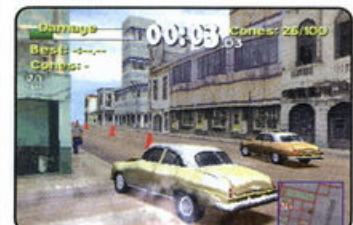
▲ Finalmente possiamo guidare una macchina della polizia e fare di tutto, nascondendoci dietro un distintivo e una pistola!

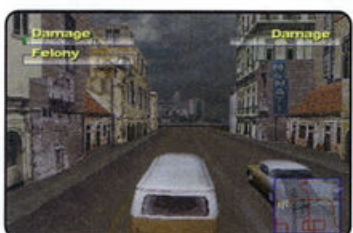
▲ Le macchine della polizia sono divertenti da guidare, anche se non sono i veicoli migliori del gioco. Teniamo d'occhio la Mini nascosta all'Avana!

Facciamoci due risate!

I giochi bonus sono una pausa rilassante dalla nostra stressante carriera criminale.

▲ Un classico: c'è un furfante che ci insegue e noi dobbiamo seminarlo con manovre frenetiche.

▲ Questo è nuovo: dobbiamo attraversare gli sbarramenti, sempre più stretti man mano che proseguiamo.

▲ Più coni centriamo, più tempo avremo a disposizione. Semplice ma riuscito.

▲ Guidare un camion non è abbastanza eccitante? E se fosse carico di esplosivi? Beh, allora...

▲ Ehi, dov'è la spiaggia? Questo veicolo è divertentissimo da guidare, anche se non fa molta scena.

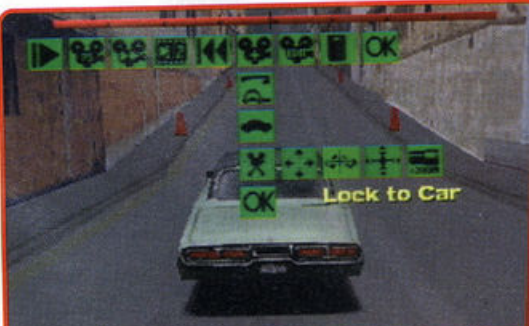
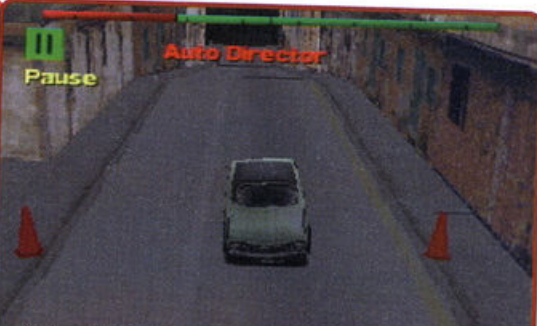
per impedire alla polizia di pescarci, grazie a un sistema di comando semplice quanto intelligente che può trasformare chiunque in un pilota acrobatico d'eccezione.
È stata inserita anche una modalità a due giocatori: potremo misurare la nostra abilità contro un amico, o limitarci a tamponarci a vicenda per vedere quale macchina esploderà per prima! Le modalità di guida sono sei: si va dallo slalom in mezzo agli sbarramenti stradali, fino alla possibilità di scorrazzare per la città senza limiti di tempo. Rimane al suo posto la versatile modalità Director, che ci consente di piazzare telecamere ovunque e di registrare diversi minuti di azione a tutta velocità per rivederla in seguito.
L'unico limite di Driver 2 è la console a cui è destinato. La PlayStation fa un ammirevole tentativo di tenere il passo con le enormi città e l'avanzata intelligenza artificiale del gioco, ma a volte dimostra veramente la sua età... A volte, poi, compaiono dal nulla intere parti del panorama: la comparsa improvvisa di interi grattacieli trasforma aree aperte in vicoli senza uscita, costringendoci a pestare sui freni.
Il primo Driver aveva lo stesso problema, che però qui è ancora più notevole. In sostanza, questo è un gioco da PlayStation2 o da Dreamcast costretto a girare su una console vecchia ormai di cinque anni.
Ciò non ci impedisce di consigliarne assolutamente l'acquisto a chiunque ami un bell'inseguimento automobilistico. Qualche difettuccio tecnico non basta a offuscare lo splendore di Driver 2.
È un gioco da avere.

Di corsa!

I pedoni... e chi li sopporta? Nemmeno in Driver 2, però, riusciremo a investirli. Hanno tutti riflessi stile Karate Kid. Anche se li mettiamo con le spalle al muro, sono capaci di gettarsi da un ponte o di passare attraverso una parete pur di scampare alle nostre ruote.

▲ Quanti sono! Riusciremo pure a metterne sotto uno, no? Macché.

Luci, motore, azione!

La modalità Director è un sistema di replay che ci permette di creare veri filmati di inseguimenti in macchina.

▲ Hanno provato a facilitare un po' l'uso di questa applicazione cinematografica, ma mettere insieme le riprese continua a essere un po' complicato.

▲ Questa modalità è grandiosa, ma per godercela dovremo prima completare le missioni di quella principale e padroneggiare i vari giochi di guida. È la ciliegina sulla torta.

il giudizio

GRAFICA Ricca di dettagli, ma con troppi elementi che compaiono dal nulla.

GIOCABILITÀ Grandiosa. Fare i gangster è così spassoso in un videogioco...

LONGEVITÀ È ancora più vasto del primo, le missioni sono più complesse e ci sono ottimi giochi bonus.

È un gioco enorme e ricco di atmosfera, probabilmente il più ambizioso titolo mai creato per la PlayStation. Eccellente.

Voto 92%

IN USCITA A: ORA
FORMATO: PLAYSTATION2
PREZZO: N.D.
SVILUPPATORE: KONAMI
EDITORE: KONAMI
CARATTERISTICHE: N...
ALTRE VERSIONI: ARCA...
...ERE: SPARATUTTO
...ATORI: 1

Tranquilli... tranquilli... ignoriamo quel prurito...

Silent Scope

Assassini!

Una delle cose migliori della versione da casa è affinare le nostre abilità al poligono. Inizieremo con bersagli semplicissimi...

...quindi passeremo al dover colpire frutta fresca e ortaggi. Queste angurie esplodono in modo spettacolare.

A un certo punto dovremo iniziare a colpire bersagli umani: tempo bonus per un colpo alla testa, quindi affiniamo quelle abilità.

Siamo pronti per qualcosa di più reale. Attenzione, però, perché potrebbe tenere come ostaggio un orsacchiotto...

IL MEGLIO

Qui siamo riusciti a far fuori un terrorista pochi attimi prima che riuscisse a uccidere un poliziotto.

La principale attrattiva del coin-op era indubbiamente la riproduzione del grosso fucile, che infondeva quel grado di realismo in più, ma quali prelibatezze può mai nascondere questa versione da casa se non possiamo neanche usare la nostra G-Con? Diamogli una possibilità... Tanto per cominciare, il sistema di controllo è stato riprodotto in maniera molto fedele. Per simulare la vista telescopica originaria, l'area dello schermo sulla quale ci stiamo soffermando verrà visualizzata zoomata. Tenere premuto L1 allontanerà la visuale, permettendoci di cercare vittime, e benché i controlli ravvicinati siano alquanto problematici, in breve tempo riusciremo a uccidere i nemici come un vero killer professionista. Colpire ripetutamente i boss sembra davvero facile all'inizio ma, dopo un po', riusciremo a prendere il tempo, trattenere il respiro, premere il grilletto e... bam. Un solo colpo piazzato alla testa li ucciderà sul colpo. Splendido.

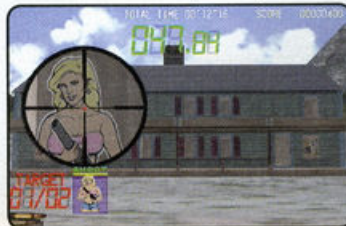
ESIGENTE

D'altro canto, però, i difetti non mancano in Silent Scope. Le partite si concludono spesso a causa degli strettissimi limiti di tempo piuttosto che con la nostra morte, e spesso assisteremo impotenti all'animazione di un boss che si nasconde dietro un albero mentre il tempo scorre inesorabile. Certo, è normale nei giochi in cui si spara, ma perché colpire gli ostaggi ci fa perdere sempre una vita? Per essere un gioco basato essenzialmente sul colpire teste da lontano, comunque, Silent Scope riesce a includere un sacco di variazioni sul tema. Ci conduce nel suo mondo dolcemente, permettendoci di far fuori un po' di nemici fermi da una posizione

Prendetelo!

▲ Uno scontro con un boss avviene durante il Superbowl. Cerchiamo di non colpire i giocatori.

▲ Sta tenendo una ragazza, lo abbiamo colpito alle gambe e corre ancora più veloce di un'intera squadra di football. Merita rispetto.

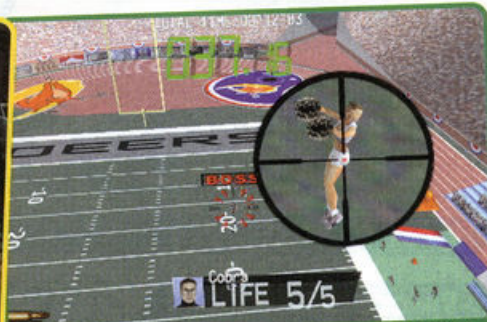
▲ Le sezioni di allenamento sono difficili. Qui dovremo colpire i bersagli mentre ci troviamo su una barca in movimento.

▲ Sembra che stia posando con quel fucile piuttosto che puntarcelo contro. Perché ucciderla?

▲ Muovete vorticosamente le pagine per ricreare l'atmosfera di trovarsi dentro un elicottero. Da vertigine.

Ragazze Carine!

Se inquadreremo nel mirino una bella donna guadagneremo una vita. Più originale che sparare ai kit di pronto soccorso, ma c'è qualcosa di malsano nell'occhieggiare donne dal mirino di un fucile.

▲ In questa situazione cerchiamo di tenere d'occhio i cattivi, piuttosto che le dolcezze che ci forniscono un punto vita.

▲ Andiamo, chi si mette davanti alla finestra aperta di un albergo a fare aerobica con un top strettissimo?

▲ E perché le cheerleader continuano a fare le loro coreografie mentre i terroristi infestano il campo di gioco? Eh?

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni	6
Boss	5
Aree di Pratica	10
Armi	1

▲ Mentre ci aggiriamo nell'oscurità, non spariamo a nessuno. Ci sono civili dopotutto.

▲ Potrà sembrare un trucchetto di programmazione, ma tutto lo scenario è lì. Basta usare la visione notturna.

Possiamo colpire l'aereo 30 volte per farlo esplodere oppure sparare un solo colpo alla testa del boss.

statica, ma presto ci ritroveremo a sfrecciare su autostrade o paracadutati in un aree infestate dai terroristi.

COLPI CALDI

Alcune sezioni sono incredibilmente noiose: quando ci troviamo in elicottero, per esempio, dopo aver mirato perfettamente il nostro bersaglio, dovremo subire la frustrazione di vedere il pilota virare completamente a caso. Altre invece, sono davvero geniali. I livelli in visione notturna, per esempio: i nemici ci cercano con le torce e i riflettori, ma nel farlo svelano anche le proprie posizioni. Cercare di beccare i nemici mentre i loro laser setacciano il terreno alla nostra ricerca è semplicemente emozionante. Dopo aver superato queste emozioni, però, ne resteranno poche. Anche con soli due "continue" a disposizione, infatti, Silent Scope è ragionevolmente facile da completare. Ci sono molte strade nel gioco, con diversi boss e scenari da completare, cosa che offre un po' di longevità in più, ma non troppa. Konami ne è sicuramente consapevole, infatti ha incluso nel gioco alcune modalità extra di allenamento. Il Time Attack è quasi senza senso, poiché consiste nel giocare sezioni dello story mode con limiti di tempo ancora più stretti.
I poligoni di tiro, però, richiedono una precisione estrema e sono fantastici: sono sufficienti a giustificarne l'acquisto? Appena.
La mancanza di una modalità in due giocatori significa negare in partenza al gioco il successo di Point Blank, che ci basterà ugualmente per un mese o poco più.

"...cercare di beccare i nemici mentre i loro laser setacciano il terreno alla nostra ricerca è semplicemente emozionante..."

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Metal Gear Solid	94%
Silent Hill	91%
Metal Gear VR Missions	90%
Lethal Enforcers	52%
Bishi Bashi Special	79%
ISS Pro Evolution	95%

Notte silente!

▲ Una flare è appena esplosa, quindi non usiamo la nostra visione notturna o resteremo accecati.

▲ Far fuori dei riflettori mentre ci si sta paracadutando con un forte vento. Ancora più difficile di quel che sembra.

▲ Questa casa è troppo ben illuminata per riuscire a lavorare bene. Facciamo fuori il generatore principale.

Incontriamo i boss!

I boss di Silent Scope sono molto tosti, anche se ognuno di essi ha il suo punto debole.

▲ In linea con la tradizione degli spara e fuggi, potremo far fuori razzi e granate con un colpo ben mirato.

▲ Si trova in un jet armato fino ai denti, e noi abbiamo un semplice fucile. Decisamente ingiusto.

▲ È il maestro dei cecchini, ma si porta dietro anche un po' di amici, e si nasconde dietro i vasi delle piante.

il giudizio

GRAFICA Uguale alla sala giochi, anche se i nemici avrebbero potuto vantare migliori animazioni.

GIOCABILITÀ Non ripetitivo come ci si potrebbe aspettare, con l'enfasi sulla velocità e sulla precisione.

LONGEVITÀ Limitata, benché le sezioni di allenamento siano davvero coinvolgenti.

Benché sia una conversione molto ben realizzata, la sua scarsa durata non gli consente di raggiungere i giochi di serie A.

Voto 81%

IN USCITA A DICEMBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ANCHOR INC | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

Il sudore! **Il sangue!** I pettorali scoperti! Le dolorosissime **prese! Benvenuti a** Ultimate Fighting!

Ultimate Fighting Championship

Prendiamo tutte le convenzioni e i cliché dei giochi di combattimento. Ora immaginiamo un gioco che non ne includa nessuno.
Questo è Ultimate Fighting Championship. Anziché usare le solite mosse speciali, le combo e i tripli salti mortali rotanti, Ultimate Fighting Championship opta per un realismo inedito in questo campo.

SENZA LIMITI

Il gioco è basato su una serie di eventi di lotta americani e orientali che cercano di provare quale sia la migliore arte marziale nei combattimenti liberi, senza troppe regole. La potenziale brutalità del vero Ultimate Fighting Championship è rappresentata adeguatamente nel gioco. Impostiamo il livello di sangue al massimo e guardiamo volare litri di pomodoro! Il senso di realismo non sta soltanto nella grande quantità di sangue.

CHE BELLO!

A parte la splendida grafica, anche il controllo dei lottatori è superbo: si riesce a sentire ogni pugno e calcio dato e ricevuto. Il gioco non è tutto basato sull'impatto. I combattimenti, infatti, finiscono spesso sul tappeto, con i combattenti impegnati a prendere quel vantaggio che gli permetta di eseguire la mossa vincente.
C'è una grande quantità di tornei e modalità, la migliore delle quali è sicuramente quella "carriera", che si è rivelata migliore di quelle già viste in titoli analoghi. La più grande pecca del gioco, ma si tratta più che altro di una conseguenza del suo realismo, è che i combattimenti sono troppo corti.
In teoria potrebbero durare tre round, ma in pratica finiscono nel giro di 30 secondi. Anche se ciò può risultare un po' frustrante, non impedisce a Ultimate Fighting Championship di essere uno dei più innovativi giochi di combattimento mai usciti sul mercato.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Fighters Destiny	80%
Jade Cocoon	70%
Tobal 2	83%

Spacca-Pulsanti

I controlli di Ultimate Fighting Championship sono abbastanza immediati: ogni pulsante comanda un particolare arto, proprio come in Tekken. Le strategie di combattimento differiscono da quelle di qualsiasi altro gioco, poiché si può combattere anche sul tappeto. Iniziamo a far pratica sulle prese...

▲ Questa è la posizione nella quale si decide la maggior parte degli incontri. Le capitolazioni sono un fattore importante in Ultimate Fighting Championship.

▲ È importante conoscere i punti di forza del nostro personaggio. Cerchiamo di non farci atterrare se siamo forti nei colpi diretti.

▲ Mettiamo il livello di sangue al massimo per una vera e propria orgia di colori rossastri.

▲ La sequenza introduttiva di ogni personaggio è davvero superba: questi sono i migliori spettatori che abbiamo mai visto.

In carriera!

La modalità carriera di Ultimate Fighting Championship è ben pensata e ci farà restare attaccati alla console per lungo tempo.

All'inizio dovremo creare un combattente, sceglierne l'aspetto e, cosa ancor più importante, lo stile di combattimento.

C'è un totale di 30 personaggi contro i quali lottare, alcuni dei quali capaci di metterci fuori combattimento con due pugni.

Battendo i nostri avversari guadagneremo dei punti con i quali potremo sbloccare nuove, devastanti mosse.

IL MEGLIO

SMITH — JEREMY HORN

Colpire il nostro avversario in faccia è un'esperienza DAVVERO gratificante!

il giudizio

GRAFICA Veloce, fluida e con molti dettagli, benché i ring si somiglino un po' tutti.

GIOCABILITÀ Un picchiaduro originale e innovativo che s'impone sui concorrenti grazie al suo realismo.

LONGEVITÀ La varietà di modalità, prima fra tutte quella "carriera", ci terrà impegnati per anni.

Bello da vedere e da giocare e pieno di piccoli tocchi di classe. Non si tratta, comunque, di un gioco adatto a tutti.

Voto 87%

«Sapevo di aver allontanato per sempre dalla mia vita ogni traccia di Mr Hyde e di lasciarlo solo a saldare il suo conto con l'umanità e con Dio.

Ma in questo autunno del 1890, Dio non mi ha permesso di fare tale scelta...»

H. Jekyll

CTO
www.cto.it

PC CD

wanadoo
France Telecom Group

La Fortuna di avere un Olidata.

(I PC dell'immagine sono mod. *Alicon3* con Processore Pentium® III di Intel®)

800-012032
www.olidata.it

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: BIOWARE | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GdR | GIOCATORI: 1-6

Ecco un po' di gente **con troppe consonanti** nel nome e con uno **spadone lungo +4** a portata di mano!

Baldur's Gate 2:
The Shadow of Amn

Qual è il gioco di ruolo più popolare del mondo? Final Fantasy? No. Diablo 2? Neanche: proviamoci ancora... magari sbirciando il titolo dell'articolo.
Baldur's Gate, allora? Risposta esatta. Baldur's Gate che, con l'aggiunta del numero 2 e del sottotitolo The Shadow of Amn, si trasforma nel proprio seguito. Baldur's Gate è sempre stato il più tradizionalista dei giochi di ruolo, ma non per questo meno divertente.

PIÙ BELLO

Non che non ci siano stati dei cambiamenti. Dai dettagli come la generale ripulitura della grafica, che comprende incantesimi con effetti pirotecnici e varie novità relative all'interfaccia, fino agli aspetti più fondamentali come la nuova modalità di combattimento a turni, questo seguito rappresenta un esempio ammirevole. Gli appassionati dell'originale andranno probabilmente in visibilio. Anche sul piano della trama non avremo di che lamentarci. Se la storia principale si può completare in circa 80 ore di gioco, per ultimare tutte le avventure secondarie, tra cui alcune specifiche per ciascuna classe di personaggi, ci vogliono probabilmente ben 250 ore.

POSSENTE

Il guaio è che il gioco riprende direttamente l'originale, il che significa che fin dall'inizio tutti i personaggi dispongono di vari e interessanti strumenti magici per randellare i mostri. La curva di apprendimento è quindi decisamente più ardua rispetto alla media dei giochi di ruolo. I novellini dell'universo di Dungeons & Dragons sono avvertiti: sarà meglio per loro cominciare con il primo Baldur's Gate o con il recente Icewind Dale.
I veri appassionati, però, non hanno davvero alcun motivo per non dedicare cinque settimane della loro vita al completamento di questa complessa e appassionante avventura. In sella, eroici cavalieri: si parte...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Baldur's Gate	84%
BG: Tales Of The Sword Coast	80%
MDK2	87%
Icewind Dale	82%

Modalità d'uso

I fanatici dei dadi a venti facce vorranno probabilmente sapere se il gioco segue la terza edizione del regolamento di Dungeons & Dragons. Beh, no: per assaporare questo piacere dovremo attendere Neverwinter Nights. Il gioco, comunque, presenta numerose novità relative alle classi dei personaggi. Diamo un'occhiata...

▲ Per prima cosa possiamo scegliere fra numerose nuove sembianze per il nostro personaggio, o addirittura importare nel gioco la nostra immagine.

▲ Oltre alle classi principali ne esistono di secondarie, che offrono vantaggi speciali. La sottoclasse "Blade" del Bardo è particolarmente entusiasmante.

▲ Ci sono anche un sacco di numeri. Tipico dei giochi di ruolo, no?

▲ Perché vuole dominare il mondo? Perché è bruttissimo e nessuna ragazza vuole uscire con lui.

IL MEGLIO

La maggior parte dei filmati utilizza la grafica del gioco. Quando riusciremo a fuggire dal 1° sotterraneo, dovremo affrontare un combattimento epico...

Magia!

Qual è la cosa migliore dei giochi di ruolo, a parte le taverne piene di bizzarre bevande? Ovvio: la magia. Vediamola nel dettaglio...

I druidi di alto livello sono in grado di assumere le sembianze di bestie selvagge.

La magia ha un ruolo determinante anche nelle avventure. In questo tendone da circo, niente è ciò che sembra...

Naturalmente, poi, ci sono anche strumenti più classici, come la Fireball, che trasforma l'intera schermata in un arrosto generale!

il giudizio

GRAFICA Un po' migliorata, ma decisamente rétro. Comunque, ha il suo fascino.

GIOCABILITÀ È un gioco complesso, ramificato, immenso... più sconfinato dell'Oceano Pacifico.

LONGEVITÀ A quanto pare, si trascina per oltre 250 ore. In senso buono, però.

È probabilmente il migliore e più puro tra tutti i giochi ispirati a Dungeons & Dragon. Gli appassionati non se lo lasceranno scappare!

Voto 86%

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N. D. | SVILUPPATORE: ANGEL STUDIOS | EDITORE: TAKE 2 | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Colline, **emozioni e** incidenti con **una gang di ragazzacci** e dei poliziotti **pazzi di** pattuglia!

Smuggler's Run

Beh, ma il mio ha le ruote più grandi!

Non è un veicolo davvero fico?

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni	36
Modalità di Gioco	5
Livelli	3
Veicoli	6

Posso vedere per...

I livelli sono davvero enormi. Basterà salire su una collina piuttosto alta per avere una visuale di insieme della mappa. La visuale sembra non svanire mai...

▲ Ciò potrà anche sembrare massiccio, ma non è nemmeno l'intero livello! Non c'è crisi di benzina nel mondo di Smuggler's Run.

▲ Ah, lo scenario si espande in lontananza. Proseguiamo dritti e sfondiamo qualche aiuola con le nostre gomme enormi!

▲ Desideriamo delle colline? Potremo salire e scendere da formazioni del genere un sacco di volte...

Carnaio!

▲ Una bella botta a un veicolo degli avversari dovrebbe concederci un grosso vantaggio e lasciarli a vorticare.

▲ Schizzare attraverso scorciatoie nel fondale può essere utile per seminare la polizia. Assicuriamoci di passarci, però!

Proviamo a mescolare Crazy Taxi e Grand Theft Auto e avremo un'idea vaga di cosa può essere Smuggler's Run. Il gioco non si preoccupa troppo della fisica di una vettura o di essere "politically correct". No, vuole solo essere divertente.
Nel gioco principale, le Smuggler's Mission, è nostro compito raccogliere e recapitare merce di contrabbando sparsa in ambienti davvero enormi, entro un tempo prefissato. I controlli sono intuitivi e i veicoli sono veloci e agili. Una grande freccia colorata ci indica la nostra prossima destinazione, ma giungervi è un altro paio di maniche. Prendiamo la strada panoramica dei guidatori della domenica ammirando la costa? No. Giriamo quel volante e procediamo fuori strada, sputando terriccio, investendo daini ed effettuando balzi mirabolanti. In breve, possiamo andare dove vogliamo.

PAZZA POLIZIA

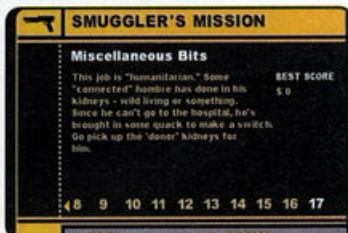
Anche se le missioni si assomigliano fra loro (cambia essenzialmente il numero di oggetti da raccogliere) la loro difficoltà va dal facilissimo al quasi impossibile! I problemi derivano essenzialmente da due cause: il limite di tempo e le macchine della polizia. Alcune limitazioni di tempo sembrano veramente assurde all'inizio, ma un po' di pratica contribuisce spesso a risolvere il problema. Gli indefessi poliziotti, però, riusciranno a raggiungerci in circa... 30 secondi. Questi tizi sono pazzi, e sembra abbiano imparato a guidare da Bo e Duke. Le loro macchine, inoltre, non sono docili Panda, ma mostri 4x4 fuoristrada. Aspettiamoci quindi momenti di rara frustrazione e decine di joypad sfasciati sul pavimento dalla rabbia. A parte il gioco principale, ci sono anche tre modalità 'veloci', nelle quali potremo tuffarci in men che non si dica. Crooks 'N' Smugglers ci vede impegnati a recapitare merci di contrabbando contro una vettura

SMUGGLER'S MISSION

Miscellaneous Bits

This job is "humanitarian." Some "connected" hombre has done in his kidneys - wild living or something. Since he can't go to the hospital, he's brought in some quack to make a switch. Go pick up the 'donor' kidneys for him.

BEST SCORE $0

8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

▲ Ad accompagnare ogni schermo di preparazione alle missioni c'è la voce della nostra radio di bordo.

25 MPH OPPONENT PICKUP

▲ Se impatteremo contro un compagno nella modalità a squadre gli ruberemo il carico.

▲ Il terzo livello, quello innevato, è un po' una fregatura, poiché è uguale alla foresta con le texture cambiate.

Contagiri!

Si inizia il gioco con sole due vetture da poter utilizzare, ma completando le missioni avremo accesso a una qualsiasi di queste bellezze!

▲ Veicolo Militare: È perfetto da usare su ogni superficie, ma è veramente lento da guidare.

▲ Camion: Enorme e resistentissimo, difficile batterlo quando la velocità non è necessaria.

▼ Macchine da Rally: È velocissima, ma non è resistente come gli altri modelli.

▼ Il Fuoristrada: Buono in ogni caratteristica e difficile da danneggiare!

IL MEGLIO

Ripulire un garage pieno di poliziotti. Molto soddisfacente.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Midtown Madness	91%
Resident Evil 2 (N64)	90%
Grand Theft Auto	87%
Grand Theft Auto 2	90%
Thrasher Skate & Destroy	58%
Moho	68%

controllata dal computer. Se l'avversario riuscirà a prendere il carico prima di noi, basterà sbattergli contro per rubarglielo. Il lavoro di squadra è invece richiesto in Loot Grab, che funziona come Crooks 'N' Smugglers ma stavolta saremo parte di un team di quattro uomini che si dovrà scontrare contro una gang rivale. La Checkpoint Race, invece, è una classica gara di velocità nella quale la linea d'arrivo sarà la nostra unica preoccupazione.

> ...i poliziotti **sono pazzi,** e sembra abbiano **imparato a guidare** da Bo e Luke. Le loro **macchine poi** non sono docili...

DIVERTIMENTO DOPPIO

Le modalità istantanee sono disponibili anche da giocare in doppio e sono veramente divertentissime. Purtroppo la velocità di gioco ne risente e il pop-up è davvero notevole. Opportunità mancata è l'assenza di una modalità cooperativa. La mancanza di capacità tattica dei nostri compagni elettronici ci frustrerà fino alla morte, e sarebbe stato bello poterla gustare con un amico al proprio fianco. A parte questo il gioco resta davvero valido e ci continueremo a giocare anche molto tempo dopo aver completato le missioni.

Ladro d'arte!

La grossa freccia verde nella parte alta dello schermo mostra chiaramente la direzione della merce. Seguiamola di corsa!

Dopo aver raccolto la merce, sarà la volta di sterzare bruscamente e di dirigersi verso la direzione indicata dalla freccia rossa.

Non si tratta solo di prendere la merce e portarla in giro... dovremo prima superare questi scocciatori!

Non tutti i mezzi possono portare a termine ogni lavoro. Questa è ovviamente l'area sbagliata per usare il Massive Truck.

Scegliamo la visuale!

Le tre prospettive presenti permettono di personalizzare il gioco, ma sono tutte utili?

▲ Predefinita: Sicuramente la più efficace. Offre il giusto equilibrio fra visuale e azione.

▲ Da dentro: Buona per circa 10 secondi di emozioni di bassa lega. Poco pratica.

▲ Visuale da lontano: Non male, ma troppo lontana per valutare correttamente i dossi!

il giudizio

GRAFICA Niente di sconvolgente, ma grande, chiara e fluidissima.

GIOCABILITÀ Un po' ripetitiva, ma i veicoli sono manovrabili e alcuni livelli sono davvero divertenti.

LONGEVITÀ Molte missioni, buona selezione di modalità e una modalità in due sempreverde.

Nulla di pretenzioso. Esiste per il solo scopo di divertire e lo fa bene. Nei livelli più avanzati la componente sfida emerge maggiormente.

Voto 83%

Presi dai poliziotti!

Le macchine della polizia sono più veloci di noi, in numero maggiore e chiamano anche l'esercito!

▲ I poliziotti non ci penseranno due volte a spaccarci la vettura in due. Stiamo attenti!

▲ Cattive notizie. Sì, l'esercito è sceso in campo, e ha portato con sé le armi balistiche.

▲ Quando ci saranno in coda, i poliziotti non si fermeranno finché non ci avranno raggiunto.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 104.500 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: VIRGIN INTERACTIVE | CARATTERISTIC... AZIONE 3D | ALTRE VERSIO... 1

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

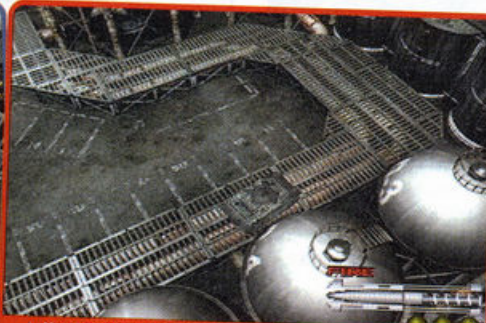
Personaggi	3
Armi	10+
Specie di dinosauri	10
Scene di intermezzo	tantissime

L' avventura **giurassica di casa** Capcom ritorna con denti ancora più affilati!

Dino Crisis 2

Macchine carnivore!

Sparse per lo scenario ci sono molte macchine che aspettano solo di essere usate quando il gioco inizia a farsi duro. Questa scena ci vede scappare da un T-Rex su un carro armato! Via, via, andiamo!

▲ Oh mamma, arriva quell'enorme, terribile Tirannosaurus Rex! Andiamocene via subito con il nostro piccolo carro armato.

▲ Ah ah! Quella grassa lucertola non può competere contro il nostro velocissimo bolide: provaci piccola!

▲ Oh mamma, è tornato ad attaccare la nostra torretta. Sciò, sciò, creatura malvagia, tornatene nelle paludi!

T-Rex!

▲ Il nostro primo incontro con lo spaventoso Tirannosaurus Rex richiede un buon lavoro di gambe. Dobbiamo continuare a muoverci se vogliamo rimanere vivi.

▲ Di tanto in tanto, spariamogli addosso per tenerlo a bada. Stiamo attenti però, perché non lo terremo a distanza per sempre.

L'anno scorso, Dino Crisis ha entusiasmato molti con i suoi mostruosi lucertoloni e con abbondanti spargimenti di sangue. Anche se non ha eguagliato la spaventosa trilogia di Resident Evil, il gioco si è comunque distinto per essere una grande avventura horror, con tutti gli shock che si possono desiderare.

Come sempre nel corso della sua lunga e onorata tradizione, il team di Capcom ha lavorato duro al seguito e ora è pronto a sguinzagliarlo in qualunque momento. Tornando al gioco originale ritroviamo Regina, la dura delle Special Forces, e in più alla lotta si aggiunge Dylan, un membro della TRAT, mandato a Edward City per scoprire perché il luogo è stato invaso da una giungla imponente e in continua crescita.

IMMERSIONE!

Al loro arrivo, i due iniziano a far luce sul mistero, mettendo insieme gli indizi che trovano sul loro percorso. Per la maggior parte dell'avventura giochiamo nei panni di Dylan, anche se ci sono delle scene in cui possiamo controllare Regina, in particolare la scena subacquea, arrivata direttamente da James Bond! Quindi, al lavoro! Esplorando la giungla che ci circonda, ci imbatteremo in una serie di predatori che non aspettano altro che squartarci pezzo a pezzo. I primi sono dei semplici Raptor e sarà sufficiente riempirli di proiettili per mandarli all'altro mondo. Più avanti, ci ritroveremo ad affrontare nemici ben più feroci: dei Triceratopi tricorni e i fastidiosi Pteranodonti volanti, solo per nominare alcuni dei tanti dinosauri che, se dovessimo incontrare, ci affliggerebbero senza tregua. E possiamo essere certi che li incontreremo.

QUALCHE PROBLEMA

Fin qui è tutto ok. L'unico problema è che il team di Capcom ha modificato l'equilibrio di gioco da "adventure" ad "arcade" , il che significa che in ogni stanza e in ogni tratto di vegetazione

▲ Le zone della città sono più vaste e varie di quelle presenti nel gioco originale.

▲ Il nostro scopo principale è sempre quello di trovare la chiave giusta per la porta giusta.

▲ Gli sfondi hanno un'ottima definizione anche se ci viene offerta una sola prospettiva per la maggior parte delle scene.

MediaBtGrafica 2000

La festa dei mostri

C'è un vasto assortimento di mostri in Dino Crisis 2. Eccone alcuni per soddisfare i più curiosi.

▲ Lo pteranodonte è il re dei cieli ed è la forma della testa a differenziarlo dallo pterodattilo.

▲ Il signor oviraptor è un piccolo cucciolo che ci balla intorno prima di mordere o sputare.

▼ I velociraptor sono stati resi famosi da Jurassic Park e sono un pezzo forte.

▼ I plesiosauri nuotano in modo aggraziato, ma non sono come Ecco the Dolphin. Teniamoci alla larga.

IL MEGLIO

L'intera scena subacquea è meravigliosamente claustrofobica e succede tutto al rallentatore. Veramente spaventoso!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dino Crisis	93%
Resident Evil 3	94%
Resident Evil 2	92%
Resident Evil	95%

che attraverseremo ci ritroveremo attaccati da ogni parte da infinite orde di dinosauri. Anche se ripuliremo completamente un'area, se in seguito ci rientreremo gli spregevoli lucertoloni ci attaccheranno di nuovo! Comunque, tutto questo rallenta l'andamento del gioco, specialmente se lo confrontiamo con un altro, più familiare difetto del titolo. Ebbene sì, indovinato: il tanto temuto compito di ripercorrere chilometri ricompare in Dino Crisis 2, costringendoci a retrocedere in aree già visitate solo per recuperare la chiave di una porta che, in precedenza, non sapevamo fosse lì. Se uniamo questo problema a quello dei dinasauri che resuscitano, il gioco può diventare un pochino noioso. In ogni caso, non affliggiamoci troppo, perchè ci sono ancora moltissime cose da fare. Dino Crisis 2 vanta delle scene che ci sbalordiranno, specialmente nella parte in cui da una jeep a tutta velocità spariamo a dei triceratopi che ci danno la caccia. La parte grafica è fantastica, soprattutto perché il team Capcom ha migliorato notevolmente l'animazione dei personaggi e tutte le scene sono disegnate magnificamente, per catturare appieno l'essenza della fitta giungla. In generale, ci siamo divertiti molto a giocare con Dino Crisis 2 e quando è bello, lo è veramente. È proprio un peccato che non abbia ottenuto il punteggio di 90% a causa di alcuni problemi irrisolti.

> "... esplorando la giungla ci imbatteremo in una serie di predatori che non aspetta altro che di squartarci..."

Svignamocela!

Ehi, che grosso Triceratopo! Viene dalla nostra parte! Gambe in spalla e via di qui subito!

Ha urtato la parte posteriore della nostra jeep! Speriamo solo che il vecchio macinino ce la faccia finché il mostro non si stanca.

Giusto, è ora che ci prendiamo una rivincita. Mangia questo, brutto bestione con la testa a punta. Non è proprio il tuo piatto preferito, eh?

Ehi! Lasciamo stare, è troppo vicino per i miei gusti.

Pronto soccorso!

La funzione di salvataggio ci permette di fare scorta di munizioni ed energia.

▲ Il pannello sul muro ci permette di accedere alle funzioni di salvataggio e negozio.

▲ Compriamo un po' di energia da aggiungere al nostro inventario. Necessaria per sopravvivere.

▲ Una granata, un po' di dolcetti esplosivi e sei scatole di munizioni per fucile, grazie.

Pieno di armi e pericoloso!

Ci servono armi. Un sacco di grosse armi. Qui ne troviamo un discreto numero da provare.

▲ Qualità! Un gustoso lanciafiamme cuocerà a puntino quei dinosauri difficili da raggiungere.

▲ Il Solid Cannon emette una carica statica che persiste anche dopo che avremo smesso di sparare.

▲ Usiamo il lanciarazzi per colpire i nemici da molto lontano.

il giudizio

GRAFICA Ricche animazioni e diabolici fondali. Filmati di qualità cinematografica.

GIOCABILITÀ Ai soliti, elevati, standard di Capcom, ma rovinata da una struttura di gioco non eccelsa.

LONGEVITÀ Almeno dieci ore per finirlo la prima volta. Per le volte successive al massimo quattro.

Un'altra avventura epica tipica dei classici giochi dell'orrore, ma preferiremmo un po' più avventura e meno agilità.

Voto 88%

SUL PROSSIMO NUMERO

Eccola!

SPECIALE GIGANTESCO SULLA PLAYSTATION2!

I grandi giochi:
SSX
FIFA 2001
Silent Scope
Ridge Racer 5
Time Splitters
Fantavision
Tekken Tag
Kessen
ISS
E MOLTI ALTRI!

Mettiamo alla prova i titoli del lancio della PlayStation2!

ECCO IN AZIONE I PRIMI GIOCHI DISPONIBILI!

Games Master
FUTURE MEDIA ITALY
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale
Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
www.okustudio.com - oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Screm, Marco Assandri, Marco Calcaterra, Abe H. Facciazzi.

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100.
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese (MI)

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis viale Sarca 235, 20126 Milano

INOLTRE

The Legend of Zelda: Majora's Mask • Shenmue • Quake 3 • Jet Set Radio • Sega GT • Hitman • Red Alert 2 • The World is Not Enough • WCW Backstage Assault • Pokémon Trading Card Game • X-Squad • Gradius 3 & 4 • Madden NFL 2001 • Blair Witch • Chicken Run • Worms World Party

IN EDICOLA: DALLA FINE DI DICEMBRE